GRATIS-CODE 9,99 EURO SPIELGUTHABEN

Kostenlose Spielwährung in Form von Juwelen für das Browserspiel Legends of Honor von Goodgame Studios



Wissen, was gespielt wird

PC Games MAGAZIN

TEST AUF ACHT SEITEN: GEFORCE GTX 1080

Sündhaft teuer, aber auch höllisch gut: So viel Leistungsplus bringt Nvidias neue Grafikkarte!

SID MEIER'S CIVILIZATION 6

Auf vier Seiten: Fortsetzung mit neuen Spielmechaniken und Detailverbesserungen

ELEX

Zu Besuch bei Entwickler Piranha Bytes: So spielt sich das Science-Fiction-Epos der Gothic- und Risen-Erfinder!

WATCH DOGS 2

Ernsthafte Konkurrenz für GTA: San Francisco als perfekter Open-World-Spielplatz, spaßige Hacking-Optionen und mehr Gameplay-Freiheiten

AUF ÜBER 40 SEITEN: TRENDS UND TOP-SPIELE DER E3

MASS EFFECT: ANDROMEDA • FIFA 17
BATTLEFIELD 1 • RESIDENT EVIL 7
CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE • TITANFALL 2
GHOST RECON: WILDLANDS • GEARS OF WAR 4



PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 287
07/16 | € 4,99
www.pcgames.de

Österreich € 5,70; Schweiz sfr 8,80; Luxemburg € 5,90



RAZER™

MANO'WAR



USB-ADAPTER
& VERLÄNGERUNGSDOCK
IM LIEFERUMFANG ENTHALTEN

OHRPOLSTER AUS KUNSTLEDER
FÜR ÜBERRAGENDEN KOMFORT
& GERÄUSCHDÄMMUNG

7 TAGE KABELLOSES GAMING
MIT EINER EINZIGEN AKKULADUNG

LATENZFREIER KABELLOSER
KLANG AUF HÖCHSTEM NIVEAU

KABELLOSER VIRTUELLER
7.1-SURROUND-SOUND

EIN- UND AUSZIEHBARES
DIGITALES MIKROFON

RAZER CHROMA™-BELEUCHTUNG
MIT 16,8 MILLIONENANPASSBAREN
FARBOPTIONEN

QUICK ACTION CONTROLS
AN DEN OHRMUSCHELN

WIRELESS FREEDOM. GAMING FIDELITY.



LATENZFREIER KABELLOSER KLANG AUF HÖCHSTEM NIVEAU

Das Razer ManO'War bietet kabelloses Gaming-Audio in HiFi-Qualität dank latenzfreier 2,4 GHz-Technologie. Du kannst entweder direkt den ultraleichten Plug'n'Play USB-Transceiver verwenden und mit 12 Metern Reichweite loslegen oder durch das mitgelieferte USB-Verlängerungsdock den Radius auf bis zu 14 Meter vergrößern.



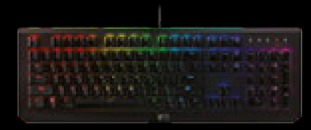
14 STUNDEN NON-STOP GAMING MIT EINER EINZIGEN AKKULADUNG

Ob du nun streamst, einen Film ansiehst oder an einem Gaming-Marathon teilnimmst, das Razer ManO'War ermöglicht dir beeindruckende 14 Stunden ununterbrochenes Gaming mit einer einzigen Akkuladung. Du brauchst dir also keine Gedanken über mittelmäßige Akkulaufzeiten machen und kannst dich stattdessen voll und ganz auf deine Anwendung konzentrieren.

Auch verfügbar: Die Razer Mamba, die Razer BlackWidow X Chroma und das Razer Firefly. Synchronisiere deine Chroma-Produkte, für das ultimative Farberlebnis.

RAZERZONE.COM/CHROMA









EDITORIAL

Wenn sich **zwei streiten**, … freut sich der **PC-Spieler**



Wolfgang Fischer, Chefredakteur

Die E3 2016 ist Geschichte. Wie gewohnt pilgerten Zehntausende Fachbesucher (und diesmal auch ein paar Normalsterbliche) zur Spielefachmesse nach Los Angeles, um sich dort aus erster Hand über aktuelle Spieleneuheiten für PC und Konsole zu informieren. Wir waren natürlich mittendrin statt nur dabei. Unser siebenköpfiges „Team L.A.“ schlug sich (wie die zu Hause gebliebenen Redakteure) vor und nach der Veranstaltung die Nächte um die Ohren, um euch auf der Webseite und auch im Heft, das ihr in Händen haltet, die optimale E3-Erfahrung zu bieten. Das Ergebnis sind unzählige News, Anspielberichte und Videos rund um dieses Großereignis auf der Webseite und mehr als 40 Seiten im Heft. Und wie sollte es für die Printausgabe auch anders sein: Wir haben natürlich einen der neu vorgestellten Titel als Titelthema für dieses Heft gewählt. *Watch Dogs 2*, das schon kurz vor der Veranstaltung enthüllt wurde, hat es uns bei einem Vor-E3-Anspieltermin in Los Angeles richtig angetan. Was Redakteur Lukas Schmid, der kurz vor der Messe noch die 100%-Achievement-Hürde beim Vorgänger knackte, von dem Titel hält, könnt ihr in seiner umfangreichen Vorschau ab Seite 16 nachlesen.

Wie jedes Jahr war eine der spannendsten Fragen rund um die Veranstaltung und die Pressekonferenzen: Wer hat eigentlich die E3 „gewonnen“? Glaubt man unabhängigen Spezialisten und unseren E3-Besuchern, dann kann die Antwort nur „Sony“ lauten. Was der japanische Hard- und Software-Hersteller da während der eigenen Pressekonferenz an Spielevorstellungen abbrannte, war schon bemerkenswert. Dagegen konnte Microsoft trotz der Ankündigung einer neuen 4k-Xbox (Project Scorpio) und einer Slim-Variante namens Xbox One S, trotz guter Spiele mit konkreten Veröffentlichungsterminen und der Ansage, dass es künftig alle Xbox-One-Titel auch auf PC geben wird, nicht anstinken. Über Nintendo, das sich schon lange aus dem Hardware-Wettrüsten zurückgezogen hat, konsequenterweise Nintendo NX auch nicht vorstellte und als einzigen spannenden Titel *Zelda: Breath of the Wild* zeigte, brauchen wir schon gar nicht mehr sprechen. Und was ist mit dem PC? Auch der hatte wieder seine eigene kleine Pressekonferenz, gespickt mit vielen interessanten, optisch beeindruckenden Titeln. Und im Zusammenspiel mit der Microsoft-Cross-Plattform-Ankündigung sogar mit einem Line-up, das sich vor Sony nicht verstecken muss. So, jetzt spannen wir euch nicht länger auf die Folter: Alle Infos zur Messe und den (aus PC-Spieler-Sicht) wichtigsten Titeln findet ihr in unserer über 40 Seiten großen Mega-E3-Strecke ab Seite 12.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe eures Lieblings-PC-Spielemagazins wünschen euch

Wolfgang und das PC-Games-Team

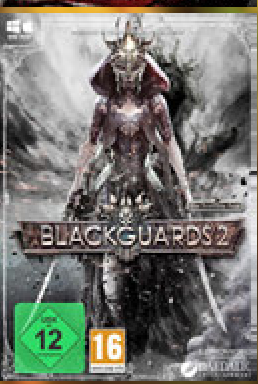
… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSIONEN auf DVD









DAS SCHWARZE AUGE: BLACKGUARDS UND BLACKGUARDS 2

Das Schwarze Auge: Blackguards und sein Nachfolger *Blackguards 2* bieten spannende Rundenkämpfe gegen erbarmungslose KI-Gegner auf Hexfeld-Schlachtfeldern mit großer taktischer Tiefe. Eurem zu Beginn erstellten Hauptcharakter schließen sich im Spielverlauf NPC-Begleiter an. Wie in einem Rollenspiel steigen die Abenteurer im Level auf und erhalten so Zugriff auf immer mächtigere Zauber und Waffen. Folgt einer spannenden Story durch das Fantasy-Land Aventurien und bekämpft in herausfordernden Gefechten Zug um Zug Banditen, Monster und mächtige Zauberer! Mit einer Spielzeit von über 80 Stunden und abwechslungsreichen Schlachtfeldern voller interaktiver Elemente liefern *Blackguards 1 + 2* Spielspaß für Wochen!

INSTALLATION/AKTIVIERUNG

Installiert den Spiel-Client von unserer Heft-DVD. Stellt dabei sicher, dass ihr eine funktionierende Online-Verbindung habt. Außerdem benötigt ihr einen gültigen Steam-Account, um *Blackguards 1 + 2* bei der Installation zu aktivieren . Wie ihr euren Code erhaltet, entnehmt ihr der beiliegenden Karte im Heft. Nach der erfolgreichen Aktivierung lassen sich die *Blackguards*-Spiele auch im Offline-Modus von Steam spielen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Dualcore-Prozessor mit 2 GHz, Geforce 8600/ Radeon HD 2600 XT, 2 GB RAM (4 GB für *Blackguards 2*), Windows XP/Vista/7/8/10



In den *Blackguards*-Spielen tretet ihr ausschließlich gegen den Computergegner an, einen Mehrspielermodus gibt es nicht.

FAKTEN ZUM SPIEL:

- Fordernder Mix aus Rollenspiel und Rundentaktik
- Basiert auf dem Regelwerk von *Das Schwarze Auge*, dem deutschen Pen&Paper-Rollenspiel
- Anspruchsvolles Kampfsystem, das selbst Profis lange über jeden Zug grübeln lässt
- Abwechslungsreiche Schlachtfelder mit interaktiven Elementen
- Motivierendes Ausrüsten und Aufleveln der Heldengruppe
- Großer Spielumfang mit zwei Kampagnen zu je 40 Stunden
- Etliche zu bereisende Orte und optionale Nebenaufträge
- Komplexes Charaktersystem mit vielen Stellschrauben
- Professionelle Vollvertonung
- Schöne Zaubereffekte

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Das Schwarze Auge: Blackguards

VIDEOS (TEST)
- Battleborn

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24

VIDEOS (VORSCHAU)
- Civilization 6
- Deus Ex: Mankind Divided
- Elex
- Warhammer 40k: Dawn of War 3



INHALT DER 2. DVD

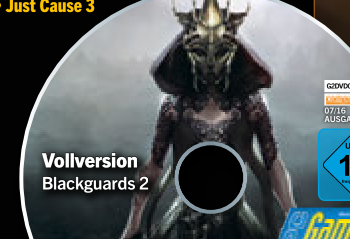
VOLLVERSION
- Blackguards 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Overwatch – Die Easteregg im Blizzard-Shooter
- The Witcher 3: Blood & Wine – Die bizarre Sexszene

VIDEOS (TEST)
- Doom
- Fallout 4: Far Harbor
- Homefront: The Revolution
- Mirror's Edge: Catalyst
- Overwatch
- Total War: Warhammer

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

VIDEO (TRAILER)
- Games TV 24
- Just Cause 3



* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversionen *Blackguards und Blackguards 2* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 50/51, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.



Eador: Genesis

Anspruchsvolle Rundenstrategiekost für lau! Sichert euch eure Bonus-Vollversion.

Von: Stefan Weiß

Die digitale Spieleverkaufsplattform GOG.com und die Entwickler von Snowbird Games spendieren euch in dieser Ausgabe mit *Eador: Genesis* eine Bonus-Vollversion. Das Indie-Projekt stammt aus dem Jahr 2009 und wurde vom russischen Entwickler Alexey Bokulev geschaffen.

Eine echte 4X-Perle

Eador: Genesis ist ein rundenbasiertes Fantasy-Strategiespiel, das sich wie ein gelungener Mix aus Klassikern wie *Heroes of Might & Magic*, *Civilization*, *Age of Wonders*, *Warlords* und *Disciples* spielt. Die in Scherben zersplitterte Spielwelt Eador besteht aus zahlreichen Maps, den sogenannten Shards.

Um euer Fantasy-Reich aufzubauen, stehen euch über 170 Gebäude, 80 Zaubersprüche und 70 Militäreinheiten zur Verfügung, die sich nach Belieben miteinander kombinieren lassen. Mit euren Heldenfiguren löst ihr rollenspieltypische Aufgaben und führt zahlreiche Dialoge, um euer Land zu regieren. Darüber hinaus gibt's tausende Ausrüstungsgegenstände, wie etwa Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche, um eure Charaktere individuell zu verbessern. Die umfangreiche Kampagne zeichnet sich durch enorme Spieltiefe und Komplexität aus und ist für Fans von 4x-Spielen ein echter Leckerbissen. Auf Metacritic.com erzielte das Fantasy-Spektakel beispielsweise einen User-Score von 8.8. *Eador: Genesis* war übrigens die Vorlage für den verbesserten Nachfolger *Eador: Masters of the Broken World*, das 2013 erschien und in unserer Ausgabe 04/2014 als Vollversion enthalten war.

Wie erhalte ich die Vollversion?

Für eure Version von *Eador: Genesis* benötigt ihr eine persönliche Seriennummer. Um diese zu erhalten, benutzt den Code auf der Karte zwischen den Seiten 50/51. Diesen gebt ihr auf unserer Webseite www.pcgames.de/codes ein.

WICHTIG: Diese Code-Aktion ist auf 2.500 Spiele beschränkt, es gilt „first come, first serve"! Also nicht lange mit dem Einlösen warten! Die Code-Aktion endet am 31.12.2016 um 24 Uhr. Danach lassen sich die Codes nicht mehr einlösen. Um die Seriennummer auf GOG.com zu aktivieren, gibt es zwei Möglichkeiten. Ihr könnt den 16-stelligen Code unter www.gog.com/redeem eingeben oder an die URL als Direktlink anhängen (www.gog.com/redeem/„Eingabe des 16-stelligen Codes") ❑

EADOR: IMPERIUM – EARLY-ACCESS-NACHSCHUB

Die Strategiereihe wird mit *Eador: Imperium* fortgesetzt. Aktuell ist die Early-Access-Version auf Steam erhältlich, das fertige Spiel gibt es auch über GOG.com.

Seit dem 2. Juni 2016 ist die Standalone-Fortsetzung für 19,99 € auf Steam erhältlich. Das fertige Spiel enthält sämtlichen Content der Vorgänger und wird mit neuen Einheiten, frischen Helden und vielen Gameplayverbesserungen aufgebohrt.



Eador: Imperium bleibt den Wurzeln der Strategiereihe treu, bietet aber neben der schickeren Optik auch viele inhaltliche Verbesserungen.



Mit *Eador: Genesis* startete das Indie-Team Snowbird Games seine Strategiereihe, die sich nahtlos neben Klassikern wie *Age of Wonders* oder *Heroes of Might & Magic* einreiht.



Im Rollenspielteil von *Eador: Genesis* gilt es, viele Entscheidungen zu treffen, die sich unmittelbar auf euer Fantasyreich auswirken.

INHALT 07/16



Neuer Held, neue Location und jede Menge Verbesserungen im Gepäck, so lautet Ubisofts Plan für das zweite Open-World-Hacker-Abenteuer. Was euch darin alles erwartet, lest ihr in unserer ausführlichen Vorschau.

AKTUELL

TEST



MIRROR'S EDGE: CATALYST 78



OVERWATCH 72

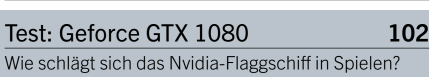
Im extra großen Vorschauteil mit 40 Seiten stellen wir euch alle wichtigen Spiele der E3 2016 vor.

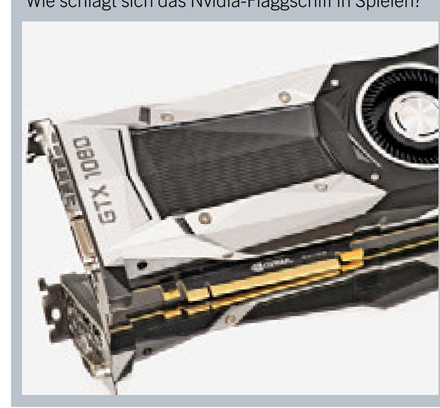


E3 2016: UNSER GROSSER MESSE-BERICHT 12

MAGAZIN

HARDWARE





EXTENDED



SERVICE

SPIELE IN DIESER AUSGABE

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Spielt gerade:
Planetbase, *The Witcher 3: Blood & Wine*, *XCOM 2* und *Uncharted 4* (PS4)

Schaut:
Derzeit acht Serien parallel. Da kann man mit den Charakteren und Story-Twists schon mal ins Schleudern kommen: Warum noch mal will der Bastard Ramsay Bolton den Preacher in Haven umbringen?

Freut sich:
Schon jetzt auf die kommende Bundesliga-saison. Das wird groß, Freunde!

Bedankt sich:
Beim Kundenservice der Telekom, der es möglich gemacht hat, dass er die Gamescom zu Hause nicht ohne Internet erleben muss.

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Freute sich während der E3:
Am meisten über *Halo Wars 2* und *Resident Evil 7*. Und das weniger wegen der Spiele, sondern weil es durch Beta und Demo was zum Ausprobieren gab. Solche netten Anspiel-Überraschungen dürfte es ruhig öfter geben.

Liest viel:
Und zwar endlich die bisher letzten Seiten von George R. R. Martins *Das Lied von Eis und Feuer*. Danach geht's dann nach zwei Jahren Pause mit *Game of Thrones* weiter.

Ist im Spader-Fieber:
Verbringt seine Netflix-Zeit mit *The Blacklist*. James Spader als unsym-pathischer, aber cooler Arsch Raymond Reddington ist der größte Casting-Coup seit Joffrey Baratheon.

STEFAN WEISS
Redakteur

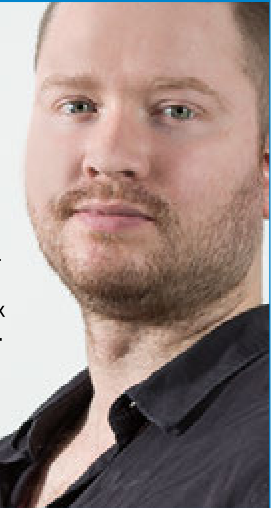
Hat sich im Urlaub:
in die türkische Küche verliebt und kocht seitdem zu Hause vermehrt Bulgur, Köfte, Tavuk und Izgara Alabalik.

Freut sich nach der E3 am meisten auf:
For Honor, *Detroit: Become Human*, *The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition*, *Ghost Recon: Wildlands*, *Vampyr* und das neue *Prey*.

Holte nach seinem Preview-Termin:
zu *Spellforce 3* zu Hause sogleich das dreizehn Jahre alte *Spellforce: The Order of Dawn* aus dem Schrank und genießt den Klassiker getweakt auf 1080p und im Wide-screen-Format.

Bereitet seinen Smoker:
für das heimische Stra-ßenfestgrillen vor.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Genoss den saugeilen Spiele-Monat:
Doom, *Uncharted 4*, *The Witcher 3: Blood and Wine* und *Fallout 4: Far Harbor* – alle durch, alle großartig! Außerdem *Nuclear Throne* und *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* abgehakt und *God of War 3 Remastered* (PS4) angefangen.

Spielt derzeit:
Steamworld Heist, *The Technomancer* und bald *Inside* von *Limbo*-Entwickler Playdead.

Aktuelles Lieblingsspiel:
Verstecken! Mit dem kleinen Sohn. Gibt nix Besseres. Gold-Award und Editor's Choice.

Meine Highlights dieser E3:
Für PS4: *God of War*, *Detroit: Become Human* und *Horizon: Zero Dawn*. Außerdem *Prey* (geiler Trailer!) und *Mass Effect: Andromeda*, auch wenn's davon nicht viel zu sehen gab.

PETER BATHGE
Redakteur



Hat einen neuen Respekt:
vor Bakterien und Viren. Die kleinen Racker haben ihn mit Atemnot ins Krankenhaus geschickt. Diagnose: atypische Lungenentzündung.

War zum Glück wieder rechtzeitig fit:
für die E3. Die Messe in L.A. ist für ihn eines der Highlights des Jahres und dieses Mal war er sogar ganz allein für die Terminplanung und die Koordinati-on vor Ort verantwortlich. Stress pur!

Hakte vor dem Flug in die USA noch ein paar Titel auf seiner Gespielt-Liste ab:
Doom (Top-Kampagne!), *Mirror's Edge: Catalyst*, *Uncharted 4* (PS4)

Bringt aus Los Angeles:
jede Menge frische Anspieleindrücke zu den neuesten Spielen mit. Plus den obligatorischen Sonnenbrand.

MATTI SANDQVIST
Redakteur



Fragt sich:
was mit den Rollenspielen auf der E3 los war. Gefühlt wurden nur eine Handvoll Titel in Los Angeles vorgestellt – schade.

Freut sich:
dagegen über die vielen interessanten Action-Spiele, die auf der Messe enthüllt wurden. Der Trailer von Prey hat zwar wenig über das Gameplay verraten, aber eindeutig Lust auf mehr gemacht!

Ist wieder süchtig:
Für den Test von *Hearts of Iron 4* waren 50 Spielstunden nötig, doch ist die Eroberung der Welt mit den finni-schen Streitkräften noch lange nicht beendet – tolles Spiel!

Spielt außerdem noch:
Doom, *World of Tanks* und *Uncharted 4* (PS4)

MATTHIAS DAMMES
Redakteur

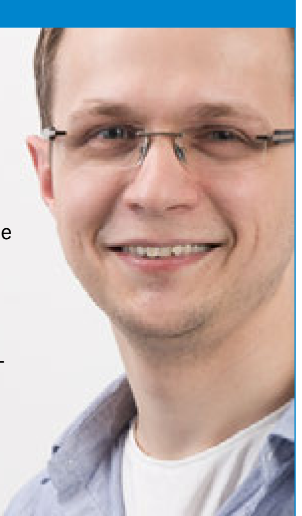
Hat zuletzt durchgespielt:
Tropico 5, Platin in *Uncharted 4* (PS4), *Shadwen*, *Mirror's Edge Catalyst* und *The Witcher 3: Blood and Wine*

Spielt derzeit:
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter, *Gone Home* und den vierten Durchgang in *Dragon Age: Inquisition*

Highlights der E3:
sind bisher vor allem Spiele von Sony. *God of War*, *Horizion: Zero Dawn* und *Detroit: Become Human* (alle PS4) stehen ganzen oben auf der Liste. Aber auch um *Recore*, *Mass Effect: Andromeda* und *Dishonored 2* kommt er wohl nicht herum.

Freut sich darauf:
nach dem E3-Stress die EM endlich genießen zu können. Jogis Jungs packen das!

MAX FALKENSTERN
Redakteur



Zuletzt gespielt:
Mirror's Edge Catalyst, *Doom*, *Resident Evil 7 Teaser-Demo*, *The Witcher 3: Blood and Wine* und *Overwatch*

Hat während der E3-Woche gefühlt:
500 Artikel für pcgames.de und die Schwesterzeitschriften unseres Verlags getippt – kein Wunder, stehen doch viele spannende Highlights wie *God of War*, *Detroit: Become Human* (beides PS4), *Inside* und *Watch Dogs 2* ins Haus.

Ist ein wenig verbittert
Wo blieb bitteschön die offizielle Ankündigung von *Wolfenstein 2*? Und warum bekommt das nächste *Quake* eine Art MOBA-Anstrich verpasst?

Freut sich jetzt auf:
Sommerurlaub! In wenigen Wochen geht's an den Strand. Perfekt.

MARC CARSTEN HATKE
Social Media Manager



Ist in diesem Moment:
Total aus dem Häuschen, denn es geht bereits zum zweiten Mal nach Los Angeles auf die E3!

Spielt zurzeit:
Mirror's Edge Catalyst, NBA2K16 (PS4), *Uncharted 4: A Thief's End* (PS4), *Destiny, World of Warcraft: Legion* (Beta)

Ist total gehypt von:
der aktuellen *Game of Thrones*-Staffel. Was in den bisherigen Folgen alles passiert ist, raubt mir fast den Schlaf!

Holt sich im Juli:
Einen brandneuen High-End-Rechner, da der alte Rechenknecht mittlerweile aus den letzten Löchern pfeift. Mit an Bord: eine GTX 1080 STRIX, der Stoff, aus dem die Gamer-Träume sind. Kann es kaum abwarten!

SASCHA LOHMÜLLER
Redakteur



Spielt aktuell:
Overwatch, *Overwatch* und *Overwatch*. Ja, die Nadel sitzt tief. Zur Entspannung wird sich durch die neue *Diablo 3*-Season gehext.

Liebäugelt mit dem Kauf:
eines ganz altmodischen MP3-Players, weil er mit dem Smartphone-Sound nicht mehr zufrieden ist. Das würde auch gut zur CD-Sammelei passen. Bin ich bescheuert?

Liebäugelt außerdem mit dem Kauf:
einer neuen Spiegelreflexkamera, weil er mit den Smartphone-Bildern nicht mehr zufrieden ist. Ja, ich bin ganz offensichtlich bescheuert.

Finanziert das alles:
mit dem Verkauf von niederländischen EM-2016-Sammelbildchen. Extrem selten!

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
NBA 2K16, Gone Home (beide PS4) und noch mal *Mafia 2* (PC)

Ist glücklicherweise:
Noch rechtzeitig zur E3 wieder halbwegs fit geworden. Nur eine Woche vor der Messe fesselte ihn eine fiese Mandelentzündung ans Bett. Ein Hoch auf Antibiotika!

Ist beim Schreiben dieser Zeilen:
Noch voller Vorfreude auf die Mega-Messe in Los Angeles. Die erste E3 – Yay!

Findet es bescheuert,
dass immer mehr Hersteller bereits vor der E3 ihre großen Ankündigungen raushauen. Ein dämlicher Trend, der in diesem Jahr seinen Höhepunkt erreicht hat.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Fliegt:
das erste Mal zur E3! Beziehungsweise flog, denn wenn dieses Heft im Handel liegt, ist der ganze Spaß natürlich schon wieder vorbei. In diesem Sinne: Ich war zur E3 geflogen gewesen werden sein – oder so ähnlich.

Fragt sich:
Warum er das mit dem Grillen in diesem Jahr nicht hinbekommt: An jedem feien Wochenende spielt entweder das Wetter nicht mit oder ich habe keine Zeit dafür. Dann gibt's halt Spinatlasagne. Auch gut.

Hat sich:
Durch *Watch Dogs* gequält und dort tatsächlich den 100%-Fortschrittsbalken gefüllt. Selten hat das in einem Spiel weniger Spaß gemacht. Verdammter Komplettionswahn!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

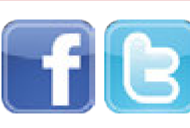
Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcgamesde



DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Reisestress schon vor der E3

Bereits Wochen vor der grossen Spielemesse in Los Angeles bitten viele Entwicklerstudios zur Audienz. Wir sind dem Ruf natürlich gefolgt und waren unter anderem in Santa Monica, um uns Civilization 6 anzuschauen. Zudem ging es nach London zu einem Treffen mit den Dawn-of-War-3-Entwicklern und ebenso ins Ruhrgebiet zu den Jungs von Piranha Bytes.









Auf nach L.A.!

Dieses Jahr waren wir stark auf der E3 vertreten. Insgesamt sieben Redakteure und Kameraleute sind über den grossen Teich nach Los Angeles geflogen, um über die Spieleneuheiten für dieses und das kommende Jahr zu berichten. Obwohl es – wie immer eben – mehr als stressig war, können die Beteiligten wohl kaum leugnen, dass es mitunter auch Spass gemacht hat.

PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammensetzung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 320 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. Wir planen weiterhin, euch in nicht allzu ferner Zukunft mit Video-Podcasts zu versorgen, dann könnt ihr uns sogar bei der Arbeit zugucken.

Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.




GERMANY'S NO. 1*
PSU MANUFACTURER
*GfK 2007-2016


be quiet!®

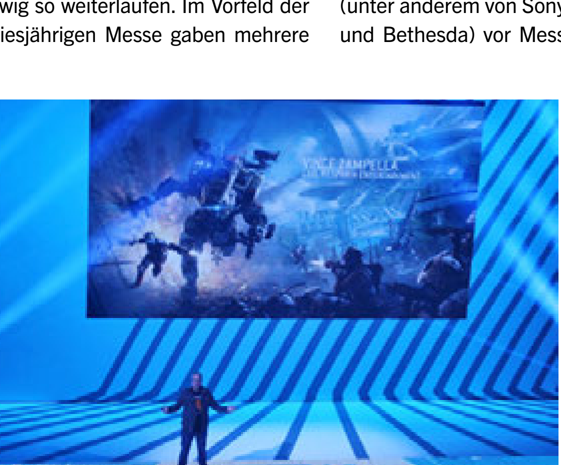
E3-SPECIAL

INHALT

E3 2016: Eine Spielemesse am Scheideweg

In der Vergangenheit war die Spielemesse E3 – anders als die Gamescom in Deutschland – eine reine Fachbesucherveranstaltung mit ca. 50.000 Besuchern, verteilt auf drei Tage. Für die 2016er-Variante hatten sich die Ausrichter der E3 etwas Besonderes ausgedacht: Im Rahmen der E3-Live!-Veranstaltung gab man normalen Spielern die Möglichkeit, auch an dem Event teilzunehmen. Zwar nicht in den Messehallen selbst, aber direkt nebenan auf dem LA-Live-Gelände. Mehr als 20.000 Spielefans folgten dem Aufruf, um die neuesten Spiele und Hardware-Neuheiten erleben zu können. Die E3 wandelt sich also ein wenig und das ist auch dringend nötig, denn das Konzept der letzten Jahre wird nicht mehr ewig so weiterlaufen. Im Vorfeld der diesjährigen Messe gaben mehrere Publisher (darunter Disney, Wargaming, Electronic Arts und Blizzard) bekannt, in diesem Jahr auf einen teuren Stand verzichten zu wollen. Während manche die Veranstaltung komplett schwänzten, zeigten andere ihre Produkte in nahe gelegenen Locations oder Hotels. EA setzte auf einen Mix aus Pressekonferenz und Anspiel-Event, der schon am Sonntag vor dem eigentlichen Messestart stattfand, und auch Ubisoft zeigte seine beiden wichtigsten Titel (unser Coverthema *Watch Dogs 2* und das vielversprechende *Ghost Recon: Wildlands*) schon vor der Veranstaltung.

Trotz der zahlreichen Neuerungen in diesem Jahr blieb die grundsätzliche Struktur der Veranstaltung aber erhalten: Pressekonferenzen (unter anderem von Sony, Microsoft und Bethesda) vor Messestart und dann der übliche Trubel im Los Angeles Convention Center vom 14. bis 16. Juni. Wir waren mit einem siebenköpfigen Team bestehend aus fünf Redakteuren und zwei Kameraleuten vor Ort, um auch wirklich alle Neuheiten entsprechend würdigen zu können. Auf den folgenden Seiten findet ihr nicht nur die Eindrücke zu den Messe-Auftritten von Sony, Nintendo und Microsoft, sondern auch eine Einschätzung zum noch immer starken VR-Trend. Und natürlich Anspieleindrücke zu mehr als 40 Toptiteln, die wir vor und während der Messe antesten durften. Nächstes Jahr soll die Veranstaltung übrigens vom 13. bis 15. Juni 2017 stattfinden, in welcher Form steht aber noch nicht fest. Wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern in unserer über 40 Seiten starken Strecke zur E3 2016! ❑


Electronic Arts verlegte seine E3-Aktivitäten auf den Sonntag vor Messebeginn. Eines der wichtigsten Themen der EA-Play-Veranstaltung war das im Bild zu sehende *Titanfall 2*.


Der aufwendigste und schönste Stand gehörte Nintendo. Davor bildeten sich regelmäßig lange Schlangen. Jeder wollte das neue Zelda spielen.

Von: Stefan Weiß

So will Microsoft PC- und Xbox-One-Spieler vereinen.





Spielfamilienpläne von Microsoft!

Mit dem Release von *Quantum Break* im April 2016 machte Microsoft seinen ersten Gehversuch in Richtung Plattformverschmelzung. Die zeitgleiche Veröffentlichung des Actionspiels für Xbox One und PC machte jedoch nicht alle glücklich, hatte doch die PC-Fassung zunächst mit derben Technikproblemen zu kämpfen. Trotzdem unterstrich es die Ernsthaftigkeit des Unternehmens, sich auch endlich wieder den PC-Spielern zu widmen.

Was das in Zukunft bedeuten soll, das zeigte Microsoft in seiner Pressekonferenz auf der diesjährigen E3. Mit dem Slogan „Play anywhere" betitelt, sind alle künftigen Spiele des Herstellers sowohl auf der Xbox-One-Konsolenfamilie, die mit den Modellen Slim und Project Scorpio Nachwuchs bekommt, als auch auf dem PC mit Windows 10 spielbar. Für uns PC'ler eine gute Nachricht, ist doch dank dieser Entscheidung (hoffentlich) endlich Schluss mit dem unschönen „Xbox-exklusiv-Getue". So machen entsprechende Spielankündigungen wie etwa *Gears of War 4*, *State of Decay 2*, *Tekken 7*, *Halo Wars 2* oder *Forza Horizon 3* dann auch gleich viel mehr Spaß.

Technischer Fortschritt in Sicht

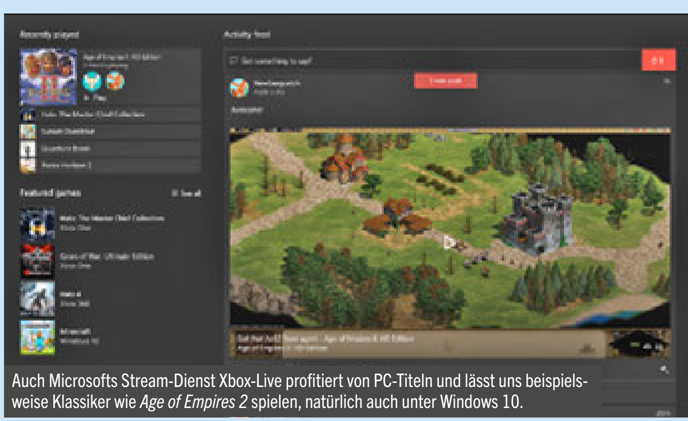
Auch in technischer Hinsicht dürfte Microsofts Entscheidung, beide Plattformen gleichermaßen und verstärkt zu bedienen, für uns Spieler von Vorteil sein. So überraschte der Hersteller etwa mit der frühen Ankündigung der Xbox Project Scorpio, die erst im Jahr 2017 erscheinen soll. Xbox-Chef Phil Spencer betonte auf der Pressekonferenz die Leistung der neuen Konsole, die etwa 4,5 Mal so hoch ausfallen soll wie bei der aktuellen Xbox-One. Insbesondere in Sachen Grafikleistung soll Project Scorpio beispielsweise künftig 4K-Gaming besser ermöglichen.

Gleichzeitig räumt Spencer in einem Interview mit der amerikanischen Spiele-Website Giant Bomb aber auch ein, dass auf dem PC immer noch die technisch beste Möglichkeit besteht, um höher aufgelöste Texturen, bessere Details und aufwendige Effekte darzustellen. Es dürfte trotzdem vor allem für Entwicklerstudios spannend sein, welche Möglichkeiten zur Spieleprogrammierung sich durch die verbesserte Leistung von Project Scorpio ergeben.

Microsoft und Steam

Wer *Quantum Break*, *Forza 6: Apex* oder andere Exklusivspiele von Microsoft für Windows 10 spielen möchte, wird im Augenblick auf Steam nicht fündig. Der Redmonder Konzern vertreibt diese Titel im hauseigenen Windows-10-Store, doch Xbox-Chef Phil Spencer stellt in Aussicht, dass dies nicht lange so bleiben wird: „Wir werden wieder Spiele auf Steam veröffentlichen."

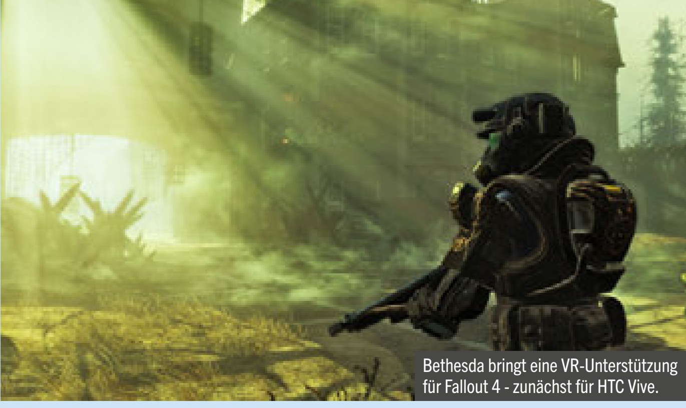
Ob aktuelle und künftige Exklusivspiele unmittelbar nach Release auf Steam zum Kauf bereitstehen werden, ließ er offen. Auch wenn Microsoft Steam im Auge hat, bleibt der hauseigene Windows Store wichtig. „Ich möchte einen Store kreieren; daran gibt es keine Zweifel", wird Spencer vom Online-Magazin Gamespot zitiert. Vor dem Unternehmen würde aber viel Arbeit liegen, die letzten PC-Veröffentlichungen im hauseigenen Distributionskanal liefen eher mäßig. ❑


Auch Microsofts Stream-Dienst Xbox-Live profitiert von PC-Titeln und lässt uns beispielsweise Klassiker wie *Age of Empires 2* spielen, natürlich auch unter Windows 10.

Ab August 2016 ist die rund 40% schlankere Xbox-One Slim erhältlich. Die günstigste Variante mit einer 500-GB-Festplatte gibt's für 299 €, mit 1 TB für 349 € und mit 2 TB für 399 €. Außerdem bietet die Konsole einen verbesserten Controller und erlaubt 4K-Support für Blu-rays und Streaming-Inhalte auf entsprechenden Ausgabegeräten.



Resident Evil 7 lässt sich auch vollständig mit VR spielen.


Bethesda bringt eine VR-Unterstützung für Fallout 4 - zunächst für HTC Vive.

Virtual Reality nimmt Fahrt auf

Virtual Reality zählte zu den wichtigen Trends der E3 2016, allerdings spielte VR keine derart dominante Rolle wie in den vergangenen Jahren. PS4-Hersteller Sony nutzte die Messe als Plattform, um den Termin von PlayStation VR zu nennen. Das für PS4 entwickelte Headset erscheint am 13. Oktober zum Preis von 399 Euro. Das Komplettpaket mit zwei Move-Controllern, Spiel und Kamera kostet 499 Euro. Bis Jahresende sollen mehr als 50 Spiele für Playstation VR erscheinen, darunter *Batman Arkham VR*, *Final Fantasy 15 VR* und das kostenlose *X-Wing VR Mission* für *Star Wars: Battlefront*. Zu den weiteren VR-Highlights zählt der Survival-Horror *Resident Evil 7*, der sich wahlweise vollständig mit der Cyberbrille erleben lässt.

Bethesda springt auf den VR-Zug

Publisher Bethesda ließ es sich nicht nehmen, seinen Aufsprung auf den VR-Zug anzukündigen. Innerhalb der nächsten zwölf Monate soll eine VR-Version von *Fallout 4* erscheinen. „Ihr haltet den Überlebensmodus für ein besonders intensives Fallout-Erlebnis? Das war ja noch gar nichts!", verspricht Bethesdas Pete Hines. Der Ego-Shooter *Doom* soll ebenfalls eine VR-Unterstützung erhalten.

Ein alter Bekannter ballert in VR

Mit *Serious Sam: The Last Hope* bringen Croteam und Devolver einen der Ego-Shooter-Klassiker für VR-Headsets – im Sommer als Early Access für HTC Vive. Für den Ballerspaß versprechen die Entwickler eine komplette Bewegungssteuerung und exakte Zielerfassung. Publisher Ubisoft stellte ebenfalls VR-Spiele vor. Während Spieler in *Eagle Flight* als Adler über Paris schweben, nehmen sie in *Star Trek: Bridge Crew* auf der Brücke eines Föderations-Raumschiffs Platz. Hoppelwestern-Produzent Naughty America lockte auf der E3 mit Ab-18-Filmen. VR dürfte ein wahrer Segen für die Pornobranche werden.❑

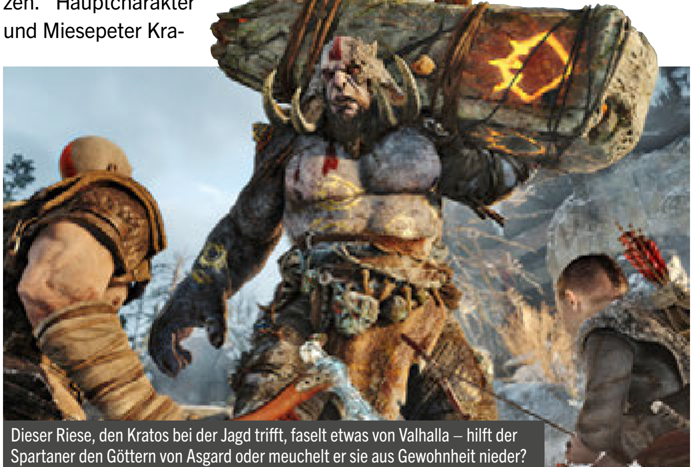
Sony und Nintendo auf der Messe

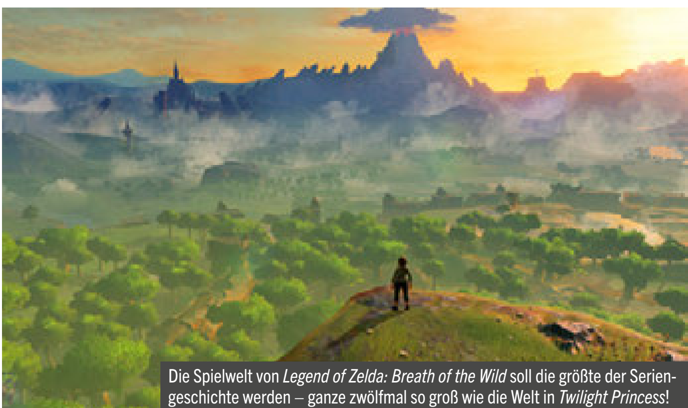
Auch die beiden Konsolenhersteller neben Microsoft waren natürlich auf der Messe vertreten. Die gelungenste Pressekonferenz legte wohl Playstation-Macher Sony hin. Ohne sich lange mit Lobeshymnen, Show-Einlagen oder anderem Brimborium zu beschäftigen, startete man direkt mit der wohl wichtigsten Konsolen-Ankündigung der Messe: *God of War*. Der Reboot der erfolgreichen Action-Reihe scheint den Spieler diesmal in die nordische statt in die griechische Mythologie zu versetzen. Hauptcharakter und Miesepeter Kratos ist trotzdem wieder mit an Bord – diesmal nur eben mit Bart und namentlich passender Bartaxt.

Zweite Neuankündigung seitens Sony war *Days Gone*, ein Motorrad-Zombie-Open-World-Survival-Titel. Klingt erst mal recht unspannend, sieht aber bereits jetzt schick aus und spielt sich wohl auch durchaus packend. Zusätzlich zu diesen beiden Newcomern hatten die Japaner aber natürlich auch noch weitere Highlights wie *Detroit: Become Human* von David Cage, *Horizon: Zero Dawn* von den *Killzone*-Machern Guerrilla Games oder das lang verschollene *The Last Guardian* im Gepäck. Und natürlich die PS4 Neo, eine etwas leistungsstärkere PS4, die 4K-Gaming ermöglichen soll, aber zu herkömmlichen PS4-Konsolen und -Spielen kompatibel sein soll.

In einem Land namens Hyrule

Die japanischen Kollegen von Nintendo hatten da schon deutlich weniger im Gepäck, was aber nicht heißt, dass die Spiele weniger aufregend waren. Highlight natürlich *Legend of Zelda: Breath of the Wild.* Der neueste Teil der altehrwürdigen Action-Adventure-Reihe nimmt endlich Formen an. Und die können sich sehen lassen: eine riesige, frei begehbare Welt, erfrischende RPG-Elemente, Sprachausgabe (ein Novum in der Reihe!), freies Klettern (ebenfalls ein Novum) und eine schicke, wenn auch nicht arg detaillierte Cel-Shading-Grafik. Da kommt einmal mehr ein Hit auf uns zu. Außerdem am Nintendo-Stand zu sehen: ein neues *Pokémon*, ein neues *Monster Hunter* und das 3DS-RPG *Ever Oasis* von den *Legend of Mana*-Machern. ❑


Dieser Riese, den Kratos bei der Jagd trifft, faselt etwas von Valhalla – hilft der Spartaner den Göttern von Asgard oder meuchelt er sie aus Gewohnheit nieder?


Die Spielwelt von *Legend of Zelda: Breath of the Wild* soll die größte der Seriengeschichte werden – ganze zwölfmal so groß wie die Welt in *Twilight Princess*!


Staatsfeindin oder Top-Agentin?
FBI
QUANTICO
MITTWOCHS • AB 27. JULI • 20:15
WE LOVE TO ENTERTAIN YOU
© 2015 ABC Studios



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubsioft Montreal
Publisher: Ubisoft
Termin: 15.11.2016

Watch Dogs 2

Von: Lukas Schmid

Auf der E3 angespielt: Was macht das neue *Watch Dogs* besser als der Vorgänger?

Ach, *Watch Dogs*: Das erste für die damals noch jungen Konsolen PS4 und Xbox One präsentierte Spiel sorgte bei der Enthüllung für einen wahren Begeisterungssturm. Als es dann zwei Jahre später erschien, war von dieser Euphorie nicht mehr allzu viel übrig. Klar, Spaß machte *Watch Dogs* schon, insgesamt betrachtet entpuppte es sich aber als ein recht alltägliches Open-World-Spiel mit einer im Vergleich zu den ersten Bildern deutlich heruntergeschraubten Grafik und einer uninteressanten Geschichte. Beim Nachfolger ist spürbar, dass Ubisoft einen solche Meinungsumschwung verhindern will: Statt jahrelangem Hype gab es erst vor kurzer Zeit die Ankündigung, für den November ist der Release angesetzt – und wir durften bereits eine eindeutig ziemlich weit fortgeschrittene Version des Abenteuers auf der E3 ausprobieren. Was noch viel wichtiger ist: Die Entwickler haben dazugelernt und wollen das Versprechen, dass man sich als Spieler wie ein quasi allmächtiger Hacker fühlt, diesmal konsequent umsetzen.

Hipster-Heroe

Aber der Reihe nach. Auch bezüglich der Spielwelt und des Helden hat man sich von Altlasten getrennt: Anstatt nach Chicago zieht es uns diesmal nach San Francisco und Aiden Pierce, der blass-unsympathische Protagonist des Vorgängers, muss Neu-Hacker Marcus Holloway weichen. Das junge Technikgenie ist Teil des an Anonymus angelehnten Hacker-Kollektivs DedSec, mit dem wir bereits im ersten Spiel Bekanntschaft gemacht haben. Nun jedoch spielt die Organisation eine deutlich größere Rolle und ihre Mitglieder begleiten Marcus via Ohr-Mikro rund um die Uhr. Zur Geschichte und dazu, warum es Marcus zu DedSec zog, wissen wir aktuell noch nicht allzu viel; mal sehen, ob es den Entwicklern gelingt, uns diesmal mit den Figuren mitfiebern zu lassen. Zumindest in der Demo wirkten die Charaktere wieder eher blass; unser Hipster-Held scheint



vor allem dadurch charakterisiert zu werden, dass er jung und hip ist und eine Hornbrille trägt. Einer seiner Hacker-Kollegen kommt gar mit einer leibhaftigen Emotion-Brille daher, die seine Gefühle per LED-Anzeige auf sein Gesicht zaubert. Das setzt sich zwar einerseits durch die deutlich leichtere Grundstimmung angenehm von der lahmen Atmosphäre des Erstlings ab, wirkt aber auch reichlich bemüht. Meisterhafte Geschichtenerzähler oder Figurenzeichner sind die Mannen bei Ubisoft Montreal anscheinend nach wie vor nicht. Wir lassen uns aber natürlich gerne im November vom Gegenteil überzeugen und ohne jede Frage ist der sehr auf Internet- und Jugendkultur ausgelegte Stil voller Anspielungen auf Memes und andere Internet-Phänomene zudem schlichtweg Geschmackssache.

Drunter, drüber, hintenüber

Das ist – nach unseren bisherigen Erlebnissen – vorerst der größte Kritikpunkt an *Watch Dogs 2*. Ansonsten waren wir von dem, was wir zu sehen bekamen, ziemlich angetan. Sehr nett ist schon alleine die Tatsache, dass Marcus sich deutlich agiler und eleganter durch die Stadt bewegen kann als Aiden. Wo Aiden gerne einmal von hüfthohen Hindernissen ausgebremst wurde, springt, rutscht und rollt der Parkour-erfahrene Marcus über Stock und Stein, dass es eine Freude ist. Nicht falsch verstehen - mit *Assassin's Creed* haben wir es hier dennoch nicht zu tun, das Erklimmen von Wänden und Türmen überlässt der Protagonist nach wie vor lieber den Meuchelmördern. Dennoch macht es einfach deutlich mehr Spaß, durch die Gegend zu rennen als im ersten *Watch Dogs*. Eine andere Eigenschaft hat sich Marcus aber recht frech von den Assassinen geklaut, kann er doch nun auf Knopfdruck eine spezielle Sicht aktivieren und somit wichtige Objekte in der Welt hervorheben. Nachdem dieses Feature mit *Primal* vor Kurzem auch den Einzug ins *Far Cry*-Universum gefunden hat, warten wir nur noch auf die Bestätigung, dass sämtliche Ubisoft-Spiele eigentlich Teil einer großen, zusammenhängenden Erzählung sind!

Kampfkunst mit Kugel

Wir bekommen nicht nur durch die Steuerung mehr Bewegungsfreiheit – auch das Missionsdesign wird offener. San Francisco ist eine große Stadt – etwa doppelt so groß wie Chicago im Vorgänger – und vollgestopft mit Dingen, die wir tun können. Hacking-Aufträge, das Ausheben von Feindesgebieten, das Beschaffen von Informationen für DedSec; von unserem Smartphone aus haben wir Zugriff auf zahlreiche Missionsarten. Noch nicht gänzlich sicher sind wir uns, wie weit die Freiheit bezüglich der Hauptmissionen geht; anscheinend haben wir auch hier oftmals die Wahl, in welcher Reihenfolge wir sie angehen wollen. Die Fortbewegung erfolgt erneut entweder via freigeschalteten Schnellreisepunkten oder – für all jene, die lieber selbst Meilen machen wollen – mittels diverser Fahrzeuge wie Motorräder oder Autos. Die Steuerung dieser wurde nach Kritik am Fahrverhalten im Vorgänger verbessert, wie uns Level Design Director Falco Poiker erklärt. Die Ver-


Von wegen schwächlicher Computer-Nerd: Im Nahkampf teilt Marcus ordentlich aus.

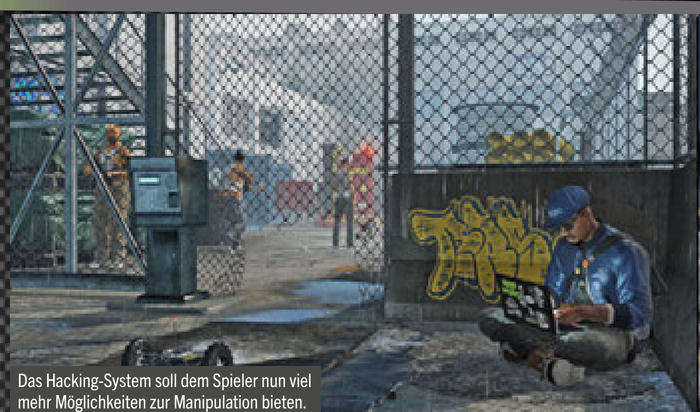
Marcus zeigt sich elegant – dank erhöhter Beweglichkeit sollen Feuergefechte spannender ausfallen.

besserungen waren während einer kurzen Autofahrt in der Demo zwar noch nicht offensichtlich, grundsätzlich gab es an der Steuerung aber auch nichts auszusetzen. Die Missionen selbst können wir, wie auch im Vorgänger, die meiste Zeit auf verschiedene Art und Weise angehen: Die Entwickler entscheiden grob zwischen den vier Varianten Action, Hacking, Stealth und Manipulator, die natürlich frei kombiniert werden können. Action spricht für sich: Mit Pistole, Maschinengewehr und Co. kämpfen wir, wenn gewünscht, bleihaltig für die Sache DedSecs. Schön: Erneut gibt es in den Missionen, die uns zumeist in streng bewachte Feindesgebiete führen, keine festen Zugänge. Wir haben also schon in dieser Hinsicht viele Möglichkeiten und Startpunkte, zwischen denen wir wählen können. Das Deckungssystem, das uns auf Knopfdruck von Cover zu Cover huschen lässt, ist wieder mit an Bord, wirkt aber weniger fehleranfällig. Auch ein simples Nahkampf-System ist Teil der Action – wir teilen mit einer an einer Schnur befestigten Kugel ordentlich Schmerzen aus – brutal, aber effektiv!

Wie eine Drohne so frei

Wer nicht auf Action steht, der kann sich oftmals völlig aus allen Konfrontationen raushalten: Einfach in Kameras oder andere Systeme gehackt, reicht es oftmals schon aus, nur in der Nähe des Zielgebiets zu stehen, um etwa an dringend benötigte Computer-Daten zu gelangen. Wieder einmal können wir von Kamera zu Kamera springen und uns somit in vielen Gebieten quasi frei bewegen. Neu sind jedoch zwei coole Spielzeuge: Einerseits verfügen wir ab sofort über eine kleine Flugdrohne, die wir jederzeit innerhalb eines gewissen Radius auf Erkundungstour schicken können. Auch von ihr aus können wir Leute (dazu gleich mehr) und Geräte hacken oder uns einfach einen Überblick verschaffen und zum Beispiel Feinde markieren. Andererseits besitzen wir eine zweite, fahrbare Drohne, die wir unter den Füßen unserer Feinde hindurchlotsen können. Während die Flugdrohne ein primär observierendes Tool ist, verfügt die fahrbare Drohne über einen praktischen ausfahrbaren Arm, mit dem sie etwa Computer direkt manipulieren kann.

Variante drei, Stealth, sieht auch vor, dass wir uns ins Feindesgebiet begeben, ohne jedoch entdeckt zu werden. Widersacher werden umgangen oder lautlos ausgeschaltet – logisch. Hier kommt das erweiterte Personen-Hacking zum Einsatz, bei dem wir illegal Zugriff auf andere Smartphones und Tablets erhalten. Früher hatten wir pro Person genau eine Hacking-Methode: Zivilisten konnten wir das sauer verdiente Ersparte vom mobilen Bankkonto klauen, Bösewichte durften wir unter anderem in die Luft sprengen oder ablenken. Nun aber verfügen wir stattdessen über ein Hacking-Menü, in dem uns bis zu vier verschiedene Optionen offenstehen: Zivilisten etwa können nun ebenfalls abgelenkt werden, indem wir ihr Handy klingeln lassen. So kann es nicht mehr wie im ersten Teil passieren, dass wir einem Krebspatienten die letzten Kröten aus der Tasche ziehen, bevor wir merken, wen wir da eben bestohlen haben, und es nicht mehr rückgängig machen können – Spieler mit Moral freuen sich. Und bei Bösewichten verfügen wir nun eben auch über mehrere Möglichkeiten, sie zu hacken, was unser Stealth-Erlebnis deutlich


Das Hacking-System soll dem Spieler nun viel mehr Möglichkeiten zur Manipulation bieten.


Marcus' schräger Freundeskreis kleidet sich ausgefallen: beachtet die Emoji-Brille.

Wer nicht klettern kann, der hackt eben einen Kran, um eine Privatparty auf dem Dach zu besuchen.

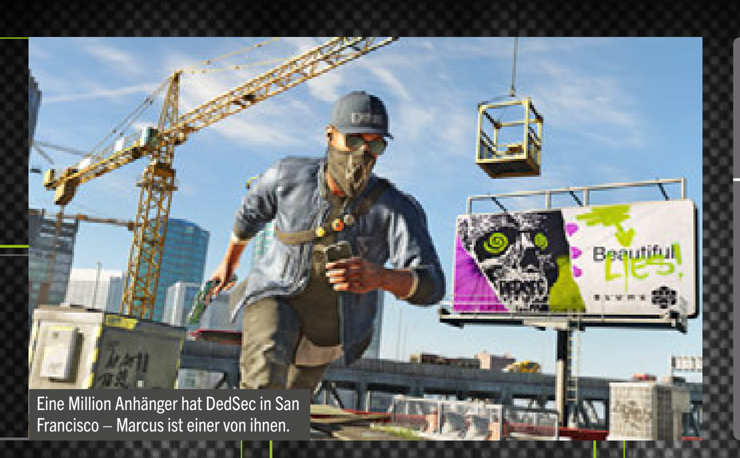
komfortabler macht; dafür müssen wir uns nun auch mit Wachhunden auseinandersetzen, denen unsere Hacking-Talente natürlich reichlich egal sind. Da hilft aber wiederum unsere neue Taser-Pistole.

Ferngesteuerter Autospaß

Die Manipulator-Methode schlussendlich profitiert ebenfalls vom deutlich erweiterten Hacking, diesmal bei Geräten. Wo wir bisher etwa bei Autos nur die Alarmanlage aktivieren konnten, steht es uns jetzt auch frei, sie auf Knopfdruck mit Vollgas einige Meter nach vorne, hinten, links oder rechts fahren zu lassen. Wehe dem Gegner, der da unserem unbemannten Gefährt im Wege steht – Stephen King hätte seine Freude. Aber generell gilt, dass sich viel mehr Objekte hacken lassen und hierbei deutlich mehr Varianten zur Verfügung stehen. Hebebühnen können jetzt etwa frei bedient werden statt nur nach oben und unten zu fahren, allerlei Gerätschaften lassen geräuschvolle Ablenkungen zu … und, und, und. Im direkten Vergleich wirken *Watch Dogs* und das Gimmick-hafte Hacking dort in dieser Hinsicht wie eine Demo, deren Potenzial nun in der Fortsetzung endlich realisiert wird.

Held ohne Moral

Gut auch, dass unnötige Elemente wie das aufgesetzt wirkende Moral-System des Erstlings ersatzlos gestrichen wurden. Stattdessen sammeln wir nun nur noch Follower, die im Spiel als eine Art Erfahrungspunkte dienen und die uns den Kauf praktischer Updates erlauben. Einmal erhalten, bleiben uns die Follower übrigens treu und können nicht wieder verloren werden. Kleines, aber feines Detail: Die vielleicht stylishe, aber völlig unbrauchbare und in Schwarz gehaltene Map weicht diesmal einer bunten Variante, auf der tatsächlich zu sehen ist, wo man sich befindet. Ebenfalls weggefallen sind die Hacker-Angriffe durch fremde Spielercharaktere, welche einen im Vorgänger regelmäßig in völlig unpassenden Momenten aus dem Spielfluss gerissen haben. Statt kompetitiver Action gibt's diesmal Koop-Missionen mit jeweils einem weiteren Spieler, der jederzeit in unserer Welt auftauchen kann. Wir durften bereits eine solche Koop-Mission spielen und hatten durchaus Spaß: Zu zweit hackt es sich deutlich einfacher, aber auch kurzweiliger. Und weil die Online-Funktionen diesmal wesentlich weniger penetrant zu sein scheinen, könnten sie das Spiel tatsächlich bereichern. Jetzt muss Ubisoft nur noch eines beweisen: Dass sie aus dem Open-World-Einerlei der vergangenen Jahre gelernt haben und sich wegbewegen vom Türme erobern, Stadtbezirke freischalten und zig Sammelitems aufklauben. Diese immergleiche Spielgestaltung, die sich durch fast alle Serien des Publishers zieht, hat sich inzwischen deutlich überlebt. Wie auch bei *Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands* scheinen sich die Entwickler vorgenommen zu haben, der laut gewordenen Kritik zu folgen und auf Qualität statt Quantität zu setzen. Der offene Aufbau der Spielwelt soll für ein ebenso offenes Gameplay genutzt werden – nun, zumindest ist es das, was die Macher behaupten. Ob *Watch Dogs 2* dieses Versprechen erfüllen wird, erfahren wir ja bereits in wenigen Monaten. Die Chancen, dass hier ein richtig gutes Open-World-Abenteuer auf uns zukommt, stehen zumindest recht gut. ❑



Eine Million Anhänger hat DedSec in San Francisco – Marcus ist einer von ihnen.

LUKAS SCHMID

„Teil zwei muss mehr bieten als eine mit lahmen Nebenaktivitäten gefüllte Welt."

Welche Unmengen an ungenutztem Potenzial in *Watch Dogs* stecken! *Watch Dogs 2* scheint sich dieses Umstands bewusst zu sein und verbessert unter anderem das Hacking-Feature auf beeindruckende Art und Weise. Auch sonst haben es sich die Entwickler zum Ziel erklärt, ein runderes Gesamtpaket abzuliefern. Gut, der Stil des Spiels ist Geschmackssache – mir persönlich sagt er nicht zu, aber es wird bestimmt genügend Spieler geben, die das anders sehen. Zudem hat mir das Gameplay genug Spaß gemacht, um den Stil ignorieren zu können. Teil zwei muss jedoch beweisen, dass er mehr zu bieten hat als eine Welt, die mit Unmengen von lahmen Nebenaktivitäten vollgestopft ist. Zumindest bisher bin ich zuversichtlich, dass dies gelingen könnte.

Nach *Lords of the Fallen* versucht sich das Frankfurter Studio Deck 13 erstmals an einem Sci-Fi-Szenario.

The Surge

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Deck 13
Publisher: Focus Home Interactive
Termin: 2017

Von: Felix Schütz

Endlich vor Ort bei Deck 13 gespielt: Knackig-schwere Sci-Fi-Action von den *Lords of the Fallen*-Entwicklern

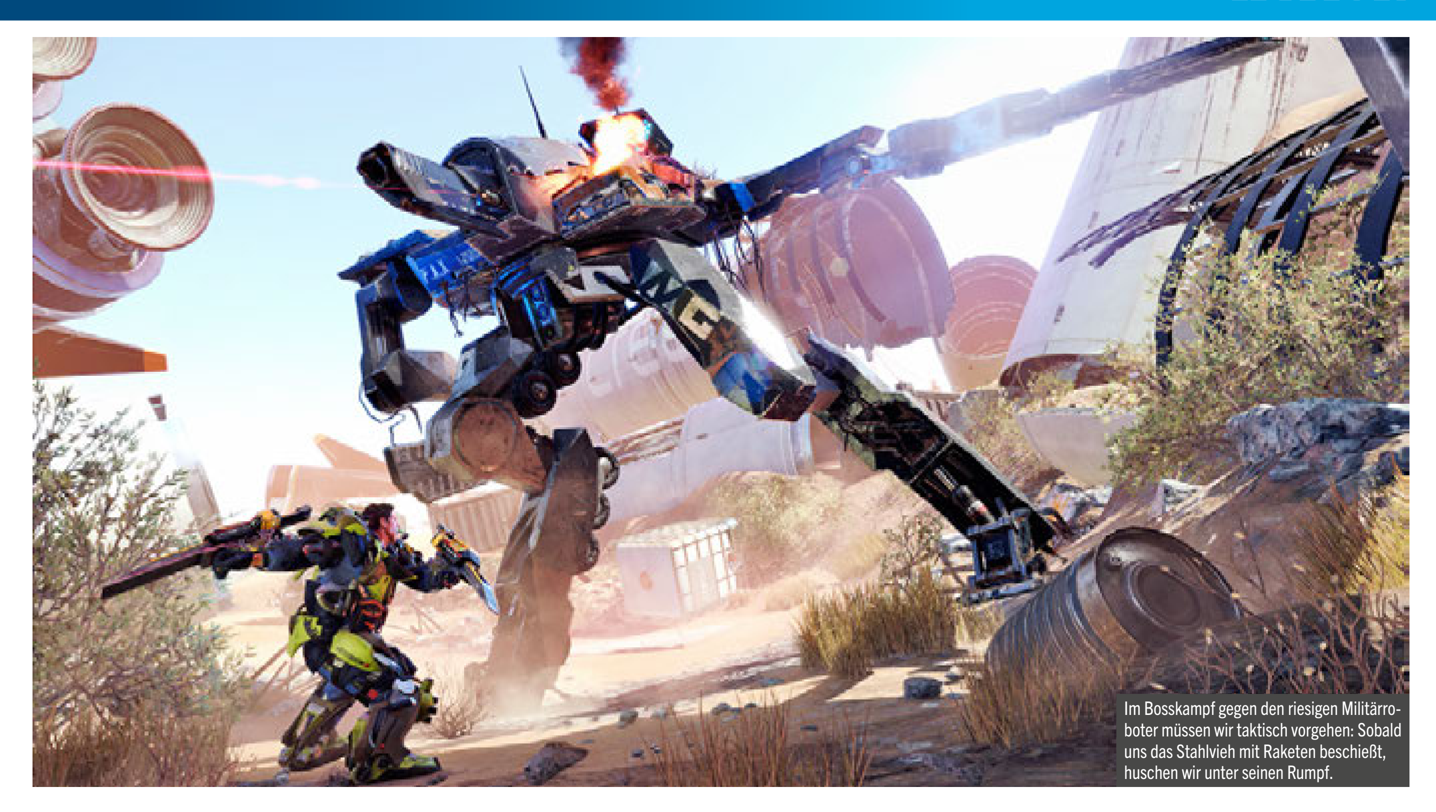
Mit *Lords of the Fallen* hat Deck 13 abgeschlossen: Der Publisher CI Games erhielt im letzten Jahr die alleinigen Markenrechte an dem düsteren *Dark Souls*-Klon, das Frankfurter Entwicklerteam ist daher nicht am Nachfolger beteiligt. Das gab Deck 13 (*Venetica*, *Jack Keane*) nun die Möglichkeit, sich etwas Neues einfallen zu lassen: *The Surge*, ein düsteres Action-Rollenspiel, das genau wie *Lords of the Fallen* auf Deck 13s eigener Fledge-Engine basiert und auch spielerisch sehr ähnlich daherkommt. Allerdings könnten die Settings nicht unterschiedlicher sein: Wo der Quasi-Vorgänger noch deftige Mittelalter-Fantasy präsentierte, setzt *The Surge* auf ein futuristisch-finsteres Sci-Fi-Setting, in dem wir keine Dämonen, sondern durchgedrehte Roboter und aggressive Cyborg-Zombies vermöbeln. Vor Ort bei Deck 13 konnten wir eine Pre-Alpha-Version von *The Surge* bereits ausgiebig Probe spielen. Dabei zeigte sich: Der neue Sci-Fi-Anstrich bringt endlich wieder frischen Wind in die bekannte *Dark Souls*-Formel!



Warrens Exoskelett können wir mit verschiedensten Waffen, Rüstungsteilen und Implantaten aufwerten, den Großteil der Upgrades müssen wir aber von Gegnern erbeuten.

Normalo in Hightech-Montur

In *The Surge* spielen wir keinen Muskelberg-Soldaten oder Fantasy-Superhelden, sondern schlüpfen in die Haut von Warren – im Grunde ein stinknormaler Typ. Warren schuftet für eine Umweltfirma, verrichtet dabei Schwerstarbeiten, für die er ein mechanisches Exoskelett tragen muss. Eines Tages geht jedoch etwas schief – was genau, will Deck 13 nicht verraten. Nur so viel ist sicher: In einem futuristischen Industrie-Komplex drehen nicht nur die Roboter durch, auch Warrens Kollegen werden zu willenlosen Cyborg-Zombies, die genau wie er mit mächtigen Exoskeletten ausgestattet sind. Das klingt alles noch sehr vage, doch immerhin: Jan Klose, Creative Director des Frankfurter Teams, verspricht, dass die Story wesentlich mehr Tiefgang zu bieten hat als der löchrige Plot von *Lords of the Fallen* – man habe sich die Kritik zu Herzen genommen. Zwar verzichten die Entwickler immer noch auf lange Cutscenes oder ein Questlog, doch dafür wird *The Surge* mit interessanteren Nebencharakteren aufwarten als *Lords of the Fallen*, außerdem sollen sich die Nebenquests besser in die Spielerfahrung einfügen.


Im Bosskampf gegen den riesigen Militärroboter müssen wir taktisch vorgehen: Sobald uns das Stahlvieh mit Raketen beschießt, huschen wir unter seinen Rumpf.

Taktisches Zerstückeln

Das war zu erwarten: Steuerung und Kampfsystem erinnern auf den ersten Blick stark an *Lords of the Fallen*. Doch nach ein paar Minuten entdecken wir ein paar coole Neuerungen, durch die sich *The Surge* von *Dark Souls* & Co. abhebt. So müssen wir im Kampf gegen die mordsmäßig aggressiven Gegner nicht nur blitzschnell ausweichen, blocken und zuschlagen. Diesmal gilt es auch die Trefferzonen zu beachten, die wir am Gamepad mit dem rechten Analogstick anvisieren – zu diesem Zweck wird ein kleines Menü direkt über dem Gegner eingeblendet. So legen wir in Echtzeit fest, ob wir beispielsweise den Kopf des Feindes angreifen, ihn an einem Arm treffen oder lieber sein Bein attackieren. Das hat gleich zwei Vorteile: Jeder Feind hat Schwachstellen, an denen wir auf diese Weise Extra-Schaden verursachen können. Noch wichtiger ist aber die Chance auf Beute: Haben wir nämlich genug Treffer gelandet und dadurch Kampfenergie aufgebaut, können wir dem Gegner in einem brutalen, herrlich flüssigen Finishing-Move das anvisierte Körper- oder Maschinenteil abtrennen. Nix für Kinder, aber toll animiert!

Recyceln für Profis

Egal ob Waffe, Helm, Brustplatte oder bionisches Bein – was auch immer wir dem Gegner abgeschlagen haben, sollten wir unbedingt einsacken! Es gibt nämlich kaum Loot in den Levels zu finden, den Großteil der Items holen wir uns direkt von den Feinden. Mit dem erbeuteten Stück marschieren wir dann zu einer Werkbank, wo wir das mechanische Körperteil inspizieren, bei Bedarf zerlegen oder nachbauen, damit wir es schließlich in unseren Hightech-Anzug integrieren können. Auf diese Weise rüstet man Warren nach und nach mit mehrteiligen Rüstungssets (inklusive Setboni) und mächtigen Nahkampfwaffen aus.

Dieser Dreiklang aus kämpfen, sammeln und herstellen soll einen Gutteil der Motivation in *The Surge* ausmachen, zumal man bestimmte Gegnertypen mehrmals besiegen muss, bis man alle nötigen Komponenten von ihnen erbeutet hat. Damit das Grinden aber nicht eintönig wird, soll es auch genug Erkundungsanreize geben, durch die man wieder in alte Zonen zurückkehrt – beispielsweise gibt es verschlossene Türen, die wir erst auf einem höheren Level öffnen können. Dahinter verbergen sich dann etwa frische Baupläne für Waffen, die wir danach herstellen können. Und von denen soll es eine Menge geben!

Knackiges Nahkampfsystem

Wir probierten bereits mechanische Streitkolben, blitzschnelle Doppelklingen und eine mächtige Energielanze aus, mit der sich deftige Kombos aneinanderreihen lassen. Jede Waffe besticht mit eigenen, geschmeidigen Animationen und wuchtigem Trefferfeedback – die Action fühlt sich schon jetzt klasse an und ist im Vergleich zu *Lords of the Fallen* noch einen Tick schneller, griffiger geworden! Interessant: Warrens Schlagattacken sind nicht klassisch in „leicht“ und „schwer“ unterteilt; stattdessen ist eine Taste für horizontale Angriffe und eine für vertikale Hiebe reserviert. Letztere eignen sich beispielsweise gut gegen fliegende Drohnen – oder um den Arm eines Gegners abzuschlagen.

So wie in *Dark Souls* sind die Gefechte klar auf den Nahkampf ausgelegt. Schusswaffen werden in *The Surge* nur eine sehr kleine Rolle spielen, immerhin soll daraus kein Shooter werden. Details zum Fernkampf will Deck 13 erst zu einem späteren Zeitpunkt verraten, doch schon jetzt ist sicher, dass er lediglich eine unterstützende Funktion hat.

Nix für Weicheier!

Natürlich sollten wir unsere Ausrüstung stets passend zum Gegner wählen. Wir kämpften zum Beispiel gegen eine Art Roboterhund, der sich mit rasend schnellen, raubtierhaften Bewegungen auf uns stürzt – mit einer langsamen Waffe hat man da kaum eine Chance. Das gilt auch für die Implantate, mit denen wir Warrens Anzug besondere Fähigkeiten verpassen – sie dienen als Ersatz für ein klassisches Talentbaumsystem. Ein simples Implantat zeigt etwa die Lebensbalken unserer Gegner an, ein anderes gewährt Warren dagegen Heilkräfte, die wir mitten im Gefecht aktivieren können. Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades schien uns besonders das Heilen wie ein Segen: Manche Gegner hauen uns schon mit zwei bis drei Treffern aus den Latschen! Das gilt besonders für den riesigen Mech-Bossgegner, dem wir am Ende unseres Anspieltermins gegenübertraten: Dem Stahlkoloss ist mit normalen Attacken nicht beizukommen, stattdessen müssen wir ihn erst in mehreren Phasen niederprügeln, bis er uns mit zielsuchenden Raketen beschießt. Dann sollten wir sofort unter den Mech huschen, damit er sich seine eigenen Raketen aufs Haupt jagt – erst dann wird ein Punkt an seinem Rumpf verwundbar.

Das ist taktisch, fordernd, gut inszeniert! Genau das waren auch schon die Stärken von *Lords of the Fallen* – nun muss *The Surge* nur noch beweisen, dass es nicht auch seine Schwächen geerbt hat. ❑

FELIX MEINT



„Reizt mich schon jetzt mehr als der Quasi-Vorgänger!“

Man merkt, dass Deck 13 massig Erfahrung gesammelt hat, die *The Surge* jetzt zugutekommt: Die Kämpfe sind noch schneller, brutaler und taktischer, dabei aber ähnlich fordernd wie in *Lords of the Fallen* und mindestens so gut inszeniert! Auch die Idee, Teile der Gegner wiederzuverwerten, ist spannend – bleibt nur zu hoffen, dass das Sammeln und Herstellen von Ausrüstung nicht zu purem Grinding verkommt. Am meisten wünsche ich mir aber, dass Deck 13 diesmal mehr Aufwand in die Story und Nebenquests steckt – in der Hinsicht war mir *Lords of the Fallen* nämlich viel zu fad.



Die Luftkämpfe gehören zu den grafischen Highlights von *Battlefield 1.*

Battlefield 1

Der Hype-Shooter 2016 auf dem Vorab-Prüfstand – noch schöner kann virtueller Krieg gar nicht sein!

Von: Oliver Nitzsche

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Dice
Publisher: Electronic Arts
Termin: 21.10.2016

Krachbumm! Das ist *Battlefield 1*. Auf dem EA-Play-Event, sozusagen der kleine Electronic-Arts-Stiefbruder der E3 in Los Angeles, durften wir endlich selbst Hand an *Battlefield 1* legen. Das designierte Schlachtfeld der Alpha-Version ist das idyllische Dorf St. Quentin. Für alle, die den Trailer noch in Erinnerung haben: Das ist die Map mit der großen Windmühle. Knapp 90 Minuten hatten wir Zeit, das französische Städtchen zu verwüsten– und das im wahrsten Sinne des Wortes! Gespielt wurden zwei Modi: zum einen, wenig überraschend, das *Battlefield*-Urgestein „Eroberung" mit insgesamt 64 Teilnehmern und anschließend der Infanterie-Modus „Domination".

Klasse statt Masse

Ganz klassisch kann auch im neuen *Battlefield* vor der Schlacht sowohl die Soldaten-Klasse als auch die Bewaffnung gewählt werden. Die Waffenauswahl fiel in der gespielten Vorabversion allerdings ziemlich mager aus: Lediglich aus drei unterschiedlichen Hauptwaffen konnten wir pro Klasse wählen. Ebenso sparsam war Dice bei den Waffenaufsätzen. Für jede Wumme gab es nur zwei verschiedene Loadouts – viel mehr sollen es aber auch im fertigen Spiel voraussichtlich nicht werden. Schade eigentlich, denn *Battlefield 4* verdankte einen großen Teil seiner Langzeitmotivation dem Freispielen neuer Waffen und Aufsätze. Ballermänner der gleichen Gattung unterscheiden sich vom Handling her dafür aber wie gewohnt deutlich voneinander. Das Feedback sowie der realistische Sound von Sturmgewehren, Maschinenpistolen und Schrotflinten war ebenfalls überragend.

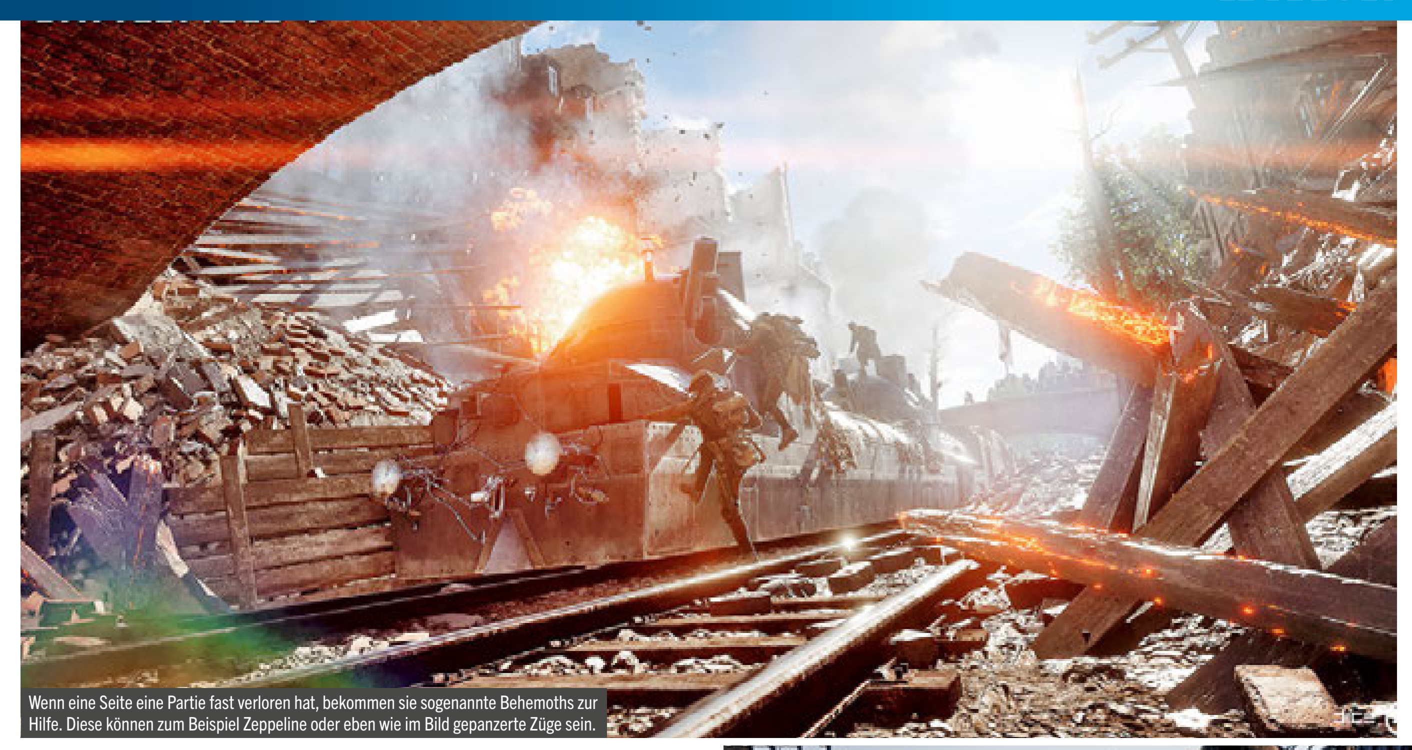
Insgesamt gibt es sechs Klassen in *Battlefield 1*. Diese sind in vier Infanterie- sowie zwei Fahrzeug-Klassen unterteilt. Die beiden Fahrzeug-Klassen spawnen nicht direkt in ihren Vehikeln. Zur Auswahl stehen Fahrzeuge, darunter leichte, mittlere und schwere Panzerfahrzeuge sowie Flugzeuge. Die Infanterie-Klassen teilen sich in Assault, Medic, Support und Recon auf. Der Engineer musste seinen Job für *Battlefield 1* leider an den Nagel hängen. Wahrscheinlich in Ermangelung von Raketenwerfern – die gab es im Ersten Weltkrieg schließlich nicht. Jede Infanterie-Klasse hat neben der Primär- und Sekundärwaffe natürlich wieder Zugriff auf Spezialausrüstung. So führt der Versorgungssoldat neben Munitionskisten auch eine Sprengfalle mit sich, während der Sturmsoldat panzerbrechende Handgranaten im Gepäck hat.

Stahl auf Stahl

Zumindest im Eroberungs-Modus spielen Panzer eine essenzielle Rolle. Allen voran natürlich die großen Tanks (Wer *Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* gesehen hat, dürfte wissen, welches Gefährt wir hier meinen). Die sind gleich mit mehreren Kanonen ausgestattet und walzen so ziemlich alles platt, was ihnen in den Weg kommt. Bei aller historischen Korrektheit rollen die Panzer aber zum Glück deutlich schneller und wendiger über das Schlachtfeld als ihre schwerfälligen, realen


Die schweren Panzer verfügen über mehrere Geschütze und können fast jedes Hindernis überfahren.


Die Infanterie-Klassen führen Spezialausrüstung wie Flammenwerfer in die Gefechte.


Wenn eine Seite eine Partie fast verloren hat, bekommen sie sogenannte Behemoths zur Hilfe. Diese können zum Beispiel Zeppeline oder eben wie im Bild gepanzerte Züge sein.

Brüder. Auch ist den Stahlkolossen nun wieder schwerer beizukommen als noch in *Battlefield 4*. Da braucht es schon die kombinierte Feuerkraft eines Kampftrupps oder mehrerer kleinerer Fahrzeuge. Generell sind die Panzer eher fahrende Festungen. Richtig positioniert können sie das Blatt in der Schlacht ziemlich schnell wenden. Vor allem aufgrund ihrer schieren Feuerkraft.

Zerstörungswut

Mit ein paar Haubitzenschüssen legen wir ganze Häuser in Schutt und Asche. Auch das vormals idyllische Städtchen verwandelt sich im Verlauf der Schlacht in eine trostlose, mit Kratern überzogene Mondlandschaft. Das dynamische Zerstörungsmodell von *Battlefield 1* sorgt nicht nur für atmosphärische Momente, sondern verleiht dem Spiel auch eine neue taktische Komponente. Jede Deckung lässt sich nun Stück für Stück zerstören, dauerhaft verschanzen können wir uns also nicht mehr. Das frischt das Gameplay enorm auf, ohne dem typischen *Battlefield*-Charakter zu schaden. Viel öfter sind wir nun gezwungen, unsere Position zu wechseln und unsere Vorgehensweise neu zu überdenken.

Eitel Sonnenschein

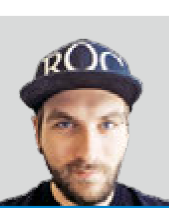
Verschanzte Gegner können wir aber auch einfach mit Gasgranaten aus ihrer Stellung treiben. Das klappte zumindest in unserer Anspielsession wunderbar – das gegnerische Team hatte offensichtlich die Atemschutzmasken ihrer Soldaten übersehen. Diese stehen in *Battlefield 1* jeder Klasse zur Verfügung und lassen sich auf Tastendruck anlegen. Zwar schützen uns die Masken vor dem Giftgas, im Gegenzug können wir unsere Waffen aber nicht in den Zielmodus schalten, während wir eine Schutzmaske tragen. Das soll vermutlich verhindern, dass wir die eigens gelegten Gaswolken als Deckung nutzen, während wir Feinde aufs Korn nehmen – clever, Dice! Apropos Deckung: Im Verlauf der Schlacht senkte sich plötzlich Nebel über das französische Städtchen. Die dichte, graue Suppe schränkt das Sichtfeld immens ein. Das dynamische Wettersystem birgt aber auch einen wichtigen taktischen Nutzen: Im Nebel sind wir geschützt vor feindlichen Scharfschützen. Besonders spürten wir das bei der Eroberung eines Missionsziels auf einer Anhöhe. Verwandelten Heckenschützen in erhöhter Position diesen Weg bei klarem Wetter noch in eine unüberwindbare Todeszone, können wir den Hügel nun relativ schnell erstürmen. Die Bewaffnung unseres Soldaten sollten wir dementsprechend auch an das Wetter anpassen. Im Nebel zeichneten sich beispielsweise Sturmsoldaten mit Schrotflinten besonders aus. Gerade im Domination-Modus, der komplett auf Fahrzeuge verzichtet, kann so ein plötzlicher Wetterumschwung mitunter sogar schlachtverändernd ausfallen.

Mehr pfui als hui

Die größte Stärke ist unbestreitbar die dichte Kampfatmosphäre, die in *Battlefield 1* herrscht. Zwischen herabregnender Artillerie, vorbeizischenden Kugeln und dem unaufhaltsamen Dröhnen tonnenschwerer Panzer kommt astreines *Battlefield*-Feeling auf. Für die richtige Schlachtfeld-Atmosphäre sorgt die Dice-eigene Frostbite Engine. Optisch fällt *Battlefield 1* in der Vorabversion zwar ganz solide aus, sieht aber bei Weitem nicht so hübsch aus wie in den Ingame-Trailern. Bei genauem Hinsehen stechen an vielen Stellen noch breiige Texturen ins Auge. Das störte die sonst sehr überzeugende Atmosphäre beim Anspielen aber nur minimal. Bis zur Veröffentlichung im Oktober sollte Dice kleine Schnitzer wie diese aber besser noch beheben. Zugegeben: Eine Gameplay-Offenbarung ist *Battlefield 1* mit Sicherheit nicht. Dafür aber definitiv ein launiger und vor allem sehr fairer Multiplayer-Shooter mit der richtigen Menge Taktik. Und ganz sicher: So stimmungsvoll wie in *Battlefield 1* wurde der Krieg bisher noch nie in einem Spiel präsentiert! ❑


Praktisch: Pferde können über feindliche Schützengräben springen.

OLIVER MEINT



„Tolle Atmosphäre, aber längst noch nicht perfekt."

Die erste Anspiel-Session von *Battlefield 1* war wirklich launig und hat Lust auf mehr gemacht. Das liegt vor allem an der dichten Atmosphäre. Da kann *Battlefield 1* auf voller Länge punkten. Wer Teil 3 und 4 gespielt hat, wird sich auch auf den Schlachtfeldern des Ersten Weltkriegs sofort heimisch fühlen. Die neuen Wettereffekte, die komplett zerstörbare Umgebung und das Rebalancing der Fahrzeuge tun der Reihe wirklich gut – trotzdem fühlt sich der Titel wie ein waschechtes *Battlefield* an. Nicht zuletzt liegt das natürlich an der gewohnt starken Dynamik. Das mag aber im Gegenzug bedeuten, dass die alten Schwächen wieder Einzug ins Spiel halten. Vor allem in Sachen Langzeitmotivation müssen wir noch abwarten, wie sich *Battlefield 1* letztendlich schlagen wird.


Gefechte in der Schwerelosigkeit gehören in *Infinite Warfare* zum Standardprogramm – unterhaltsam!

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision
Termin: 04.11.2016

Von: Lukas Schmid

Call of Duty – Infinite Warfare

Wir durften mehrere Szenen aus der Kampagne miterleben – und sind durchaus angetan.

Da sage noch mal einer, alte Hunde lernen keine neuen Tricks: Die althergebrachte und in den Augen vieler Spieler inzwischen etwas lahme *Call of Duty*-Serie kehrt 2016 mit einem überraschend ansprechenden Konzept zurück, das uns spannende Weltraum-Schlachten erleben lässt!

Frei und schwerelos

Tatsächlich gefallen die bisher gezeigten Weltraum-Schießereien sehr. Da sehen wir, wie wir in Gestalt unseres Soldaten durch den schwerelosen Raum fliegen und Feinden mit futuristischen Schießprügeln Saures geben. Ein Enterhaken, wie es ihn so ähnlich auch schon in *Advanced Warfare* gab, lässt uns mühelos von Weltall-Schrott zu Weltall-Schrott springen. Allerlei Spielereien wie zielsuchende Granaten oder Sprengsätze, mit denen wir uns Zutritt zu Weltraum-Stationen verschaffen, sorgen für Abwechslung. Schön auch: Der Übergang vom schwerelosen Gameplay hin zu erdgebundenen Gefechten funktioniert fließend. So landen wir in der Pressekonferenz-Demo etwa in besagter Weltraum-Station und erleben dort wieder das bekannte *Call of Duty*-Spielprinzip aus Deckung und Angriff.

Unendliche Sternenkriegsführung

Ebenfalls fließend sind die Übergänge zu den Raumschlachten, der größten Neuerung des Spiels: In bester *Star Wars*-Manier ballern wir uns hier mit rasanter Geschwindigkeit durchs All und bringen feindliche Schiffe zum Explodieren. Ebenfalls wie in *Star Wars*: Auf die Gesetze der Physik wird gepfiffen, es kracht und bumst wie an Silvester in Rio. Es bleibt natürlich abzuwarten, wie wichtig die Schiffsduelle im fertigen Spiel wirklich sind; *Call of Duty* ist berüchtigt dafür, in den Präsentationen vor Release Spielelemente groß anzukündigen, die im fertigen Produkt nur einen Bruchteil der Kampagnen-Spielzeit in Anspruch nehmen.

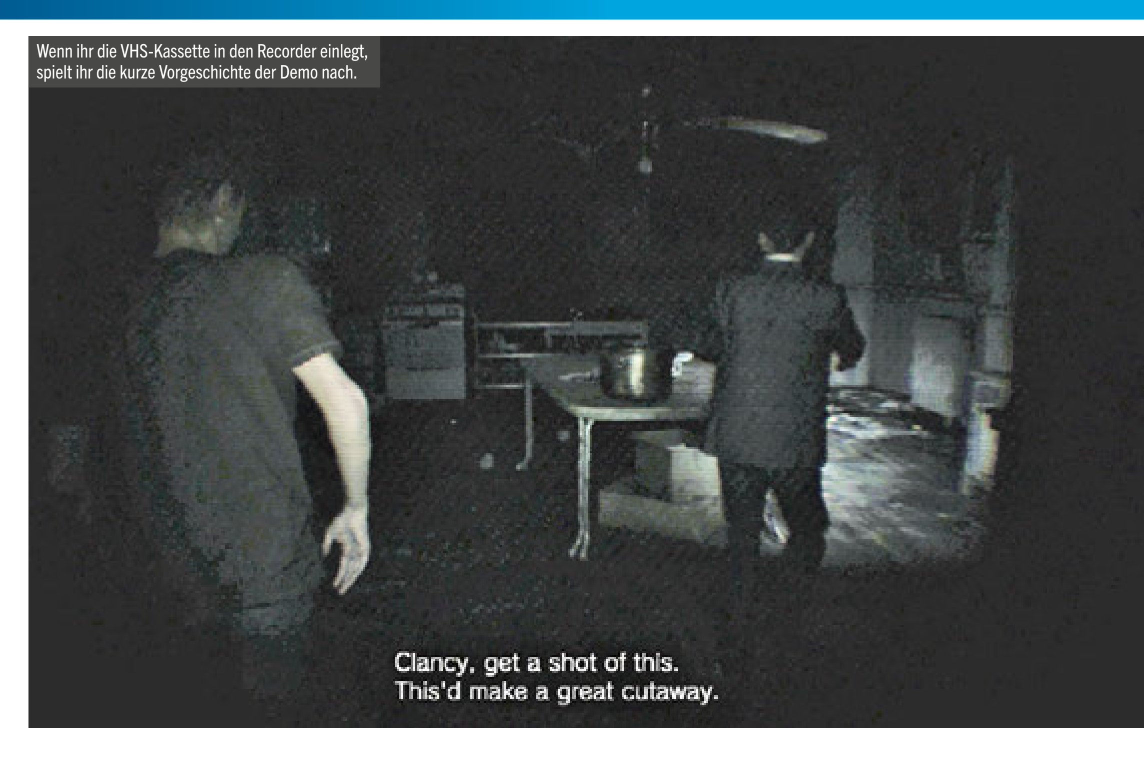
Wem die Weltraum-Thematik zu weit geht, der darf sich aber auf jeden Fall auch auf „normale" Momente auf der Erde einstellen. In einer uns präsentierten Szene erleben wir einen spannenden Häuserkampf inmitten einer Großstadt, in dem wir uns in der Dämmerung gegen allerlei Gegner – darunter auch Kampfroboter – zur Wehr setzen müssen. Das spielt sich so, wie man *Call of Duty* kennt und unterscheidet sich lediglich durch die Waffen von bekannten Sequenzen. Später in der Demo öffnet sich die Landschaft ein wenig mehr und wir treten am Fuß eines gewaltigen Turmes gegen Heerscharen von per Luftträger herangekarrten Feinden an. Hier haben wir mehr Möglichkeiten, nach unserem eigenen Wunsch vorzugehen, wenngleich *Call of Duty* auch in der neuesten Iteration wahrscheinlich meist eine ziemlich lineare Angelegenheit bleiben dürfte. Am Ende des Abschnitts geht es übrigens wieder mittels Raumschiff übergangslos ab in den Weltraum und dort hinein in eine Raumkreuzer-Schlacht; die Chance, dass diese dem Anschein nach sehr spaßigen Momente in der Kampagne durchaus präsent sein werden, ist also trotz berechtigter Vorsicht vorhanden. ❑


Die Weltall-Schiffsgefechte sehen spaßig aus. Hoffen wir mal, dass wir uns öfter ans Steuer schwingen.


Klassische *Call of Duty*-Gefechte mit filmreifer Inszenierung gibt es bei allen Neuerungen auch.

Von: Marco Cabibbo

Capcom erhebt sich von den Toten: *Resident Evil* ist wieder da und präsentiert sich von einer noch nie da gewesenen Seite.



Wenn ihr die VHS-Kassette in den Recorder einlegt, spielt ihr die kurze Vorgeschichte der Demo nach.

Resident Evil 7

Genre: Survival-Horror **Publisher:** Capcom **Entwickler:** Capcom **Termin:** 24.01.2017

Resident Evil 4 revolutionierte das Action-Genre, der fünfte Teil war ein wahres Fest für Koop-Freunde, Teil sechs enttäuschte trotz hoher Ambitionen. Man muss kein Hater sein, um zu erkennen, dass Capcom es in den vergangenen zehn Jahren nicht leicht hatte mit *Resident Evil*. Viele der alten Fans wünschten sich mehr und mehr den alten Survival-Horror zurück, welcher in den beiden Revelations-Ablegern wieder leicht zu erkennen war. Auf der E3 machte Capcom mit einem spielbaren Teaser aber nun unmissverständlich klar, dass sie die Gebete der Fan-Community wohl erhört haben, denn sie kündigten das offiziell siebte *Resident Evil* an. Und hatten für alle Besitzer eines Playstation-Plus-Abos sogleich eine spielbare Demo zur Hand.

Ein Hauch von Konami

Was vom ersten Moment an zweifellos ins Auge springt, ist die neue Kameraperspektive. *Resident Evil 7* pfeift sowohl auf Third-Person-Ansicht als auch fest platzierte Kamerawinkel und lässt euch stattdessen mit einer Ego-Perspektive direkt ins Spiel eintauchen. Ihr erwacht in einem deutlich heruntergekommenen Farmhaus, ohne zu wissen, wie genau ihr dort hingekommen seid. Das einzige Ziel: Findet den Schlüssel für die Hintertür und seht zu, dass ihr schnellstmöglich Land gewinnt. Bereits in den wenigen vorhandenen Räumen des Hauses kommt trotz der neuen Perspektive die klassische *Resident-Evil*-Formula durch, bei der wichtige Key-Items an der richtigen Stelle eingesetzt werden müssen, stets mit der Angst im Nacken, dass hinter der nächsten Ecke ein Monster lauert. Auch wenn Capcom bereits angekündigt hat, dass der spielbare Teaser keine direkte Verbindung zu *Resident Evil 7* haben wird, lassen sich doch schon so einige Gemeinsamkeiten feststellen – etwa das Foto eines Umbrella-Hubschraubers auf dem Dachboden. Zudem gilt es als noch nicht hundertprozentig gesichert, ob das fertige *Resident Evil 7* nur in der Ego-Ansicht gespielt wird – gerade aufgrund der Tatsache, dass von den VR-Brillen lediglich Playstation VR explizit erwähnt wird. Letzten Endes könnte es sich auch einfach nur um einen spielbaren Teaser à la *P.T.* von Konami handeln, der mit dem eigentlichen Spiel kaum was zu tun hat. Für großes Interesse hat die Demo allerdings gesorgt. Und eben genau das soll sie ja letztendlich auch. ❑

MARCO MEINT

„Einer leichten Skepsis zum Trotz bin ich sehr zuversichtlich.“



Ich gebe es zu: im Vorfeld der E3 habe ich mir deutlich mehr Neuigkeiten zum Remake von *Resident Evil 2* erhofft. Dass der siebte Teil nun, trotz anscheinend neuer Ausrichtung, endlich mehrere Schritte zurückgeht, lässt meine Vorfreude aber mindestens auf den gleichen Level ansteigen. Zusammen mit Kollegin Reuß haben wir die Demo gleich dutzendfach durchgespielt und wohl immer noch nicht alle Geheimnisse gefunden. Zwar hoffe ich, dass Elemente wie etwa die Geistererscheinungen nicht im fertigen Spiel vorkommen und Capcom die Ego-Perspektive noch einmal überdenkt, ansonsten freue ich mich aber über den Weg, den *Resident Evil 7* einschlagen wird.


Der Sinn einiger Items, etwa dem Puppenfinger, konnte sich in der Demo nicht ganz erschließen.


Wer ganz genau hinschaut, kann auf diesem Hubschrauber das Logo von Umbrella erkennen.

Das vierköpfige Spezial-Team Ghost lässt sich auch zusammen mit Online-Kameraden steuern.

Ghost Recon: Wildlands

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Paris
Publisher: Ubisoft
Termin: 07.03.2017

Das neue Ghost Recon entführt die Traditionsserie ins virtuelle Bolivien. Wir durften bereits ran und verraten, ob sich der Trip lohnen wird.

Von: Lukas Schmid

Die *Ghost Recon*-Reihe hat schon eine lange Geschichte hinter sich: Bereits 2001 erschien der erste Teil der taktisch angehauchten Third-Person-Militärshooter-Reihe und konnte sich damals bereits viele Fans sichern, verlor in den letzten paar Jahren aber zunehmend an Profil und Relevanz. Nun will Ubisoft die Kehrtwende schaffen – und typisch für das Studio hinter Serien und Spielen wie *Assassin's Creed*, *Far Cry*, *Watch Dogs* oder *The Crew* geschieht dies in Form eines Open-World-Abenteuers! Wie gut das gelingt, davon konnten wir uns im Rahmen der E3 bereits einen ersten Eindruck verschaffen.

Ballern in Bolivien

Die offene Welt, die wir dabei erforschen dürfen, ist das virtuelle Bolivien. Dort nämlich liegen die korrupte Regierung und ein von Natur aus nicht unbedingt gesetzestreues Drogenkartell im mörderischen Clinch. Besonders Kartellführer El Sueño stellt für die braven Zivilisten des Landes eine unkontrollierbare Bedrohung dar. Zeit also für die Spezialeinheit Ghost, einzuschreiten und mit Waffengewalt für Ordnung zu sorgen – 'Murica-Style!

Bei der Gestaltung der Spielwelt haben sich die Entwickler einiges vorgenommen: Die größte Welt, die Ubisoft in dieser Art von Spiel jemals geschaffen hat, soll es werden – und anstatt festgelegter Missionsabfolgen steht Entscheidungsfreiheit an der obersten Stelle der Prioritätenliste. Tatsächlich soll es möglich sein, sämtliche Hauptmissionen in völlig beliebiger Reihenfolge zu absolvieren. Auch die Herangehensweise steht uns frei, Hunderte Fahrzeuge und Waffen sollen dafür sorgen, dass niemand eine Herausforderung auf dieselbe Weise erlebt wie ein anderer Spieler. Zusätzlich sorgen ein dynamischer Tag-Nacht-Wechsel sowie sich verändernde Wetterbedingungen für Abwechslung.

K.o. fürs Kartell

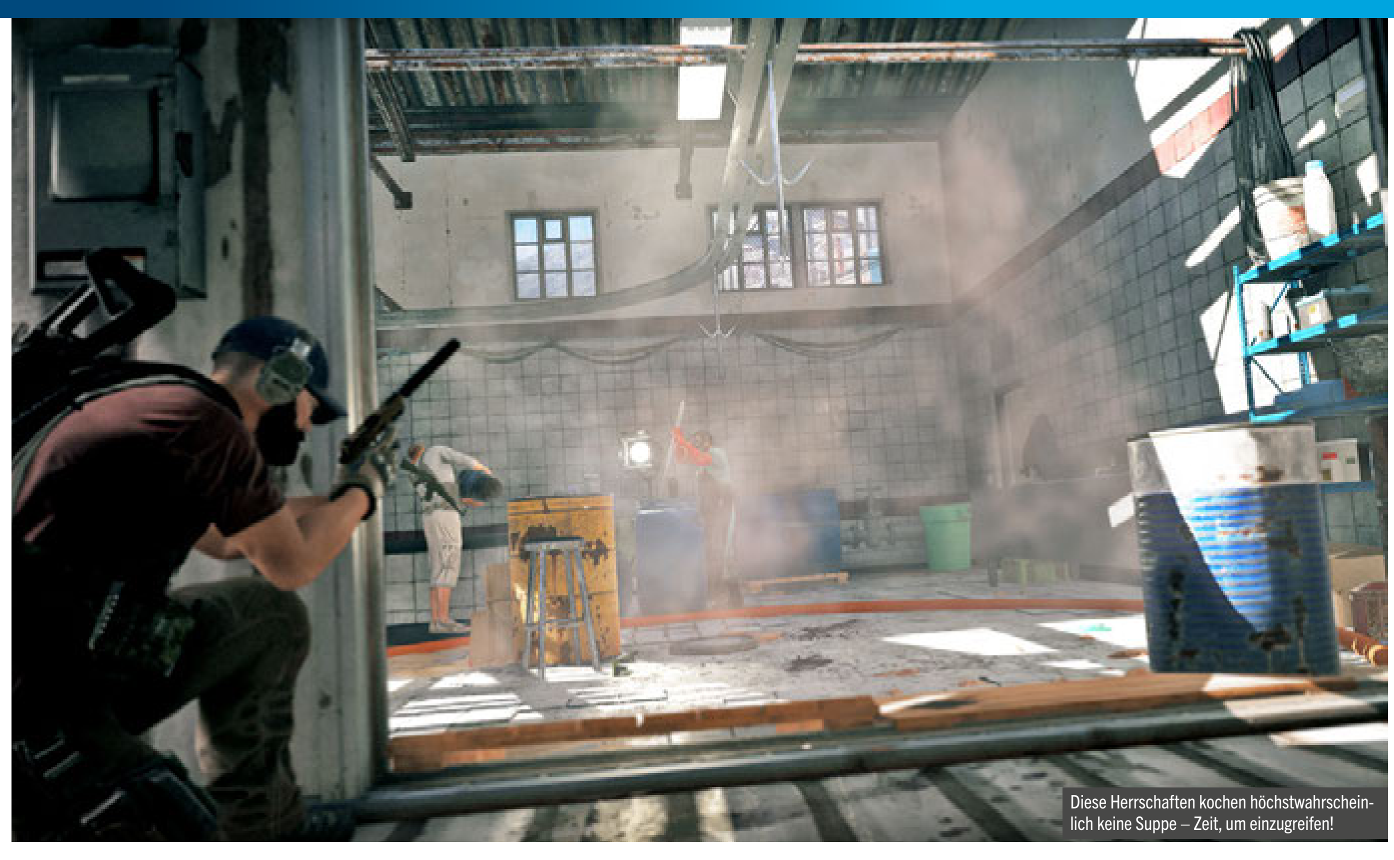
Ausschlaggebend für den Variantenreichtum sind weiterhin die vier Eckpfeiler, auf Basis derer wir gegen das Kartell vorgehen, wie die Entwickler



Unwegsame Regionen erfordern natürlich auch spezielle Fahrzeuge wie diese Offroad-Bikes.



Um Kartell-Stützpunkte zu erobern, stehen euch jede Menge Vorgehensweisen zur Verfügung.



Diese Herrschaften kochen höchstwahrscheinlich keine Suppe – Zeit, um einzugreifen!

uns im Rahmen unseres Anspieltermins verrieten: Wer erfolgreich sein will, muss die Produktion des Feindes zerstören, dessen Einfluss schwächen, die Sicherheitssysteme der Gegenseite abbauen und Handel unterbinden. Um dieses Ziel zu erreichen, steht uns eine riesige Menge an Herausforderungen offen. Da müssen etwa gegnerische Lager zerstört, wichtige Führer eliminiert, Vorräte vernichtet oder Geiseln befreit werden. Ein Blick auf die Map des Abenteuers zeigte uns bereits die wahrlich gewaltigen Dimensionen des Landstriches, auf dem diese Aufgaben verteilt sein werden. An und für sich natürlich beeindruckend, jedoch haben schon viele Spiele bewiesen, dass eine große und hübsch gestaltete Welt nicht gleichzusetzen ist mit einer interessanten Spielgestaltung – in dieser Hinsicht muss sich *Wildlands* definitiv noch beweisen. Interessant klingt auf jeden Fall die Ankündigung, dass jede unserer Aktionen eine Reaktion nach sich zieht; sollten sich die Welt und die NPCs darin wirklich auf unsere Taten einstellen und entsprechend positiv oder negativ reagieren, könnte das der Atmosphäre tatsächlich einen ordentlichen Schub verleihen.

Team-Geister

Übrigens steht es uns völlig frei, ob wir das Abenteuer alleine oder im Team mit bis zu vier Online-Soldaten erleben wollen. Wo wir als Solist alleine gegen teils riesige Gegnermassen vorgehen, lohnen sich in der Gruppe Absprachen – und Taktik statt reiner Waffenpower. Bei unserer im Koop-Modus erlebten Demo war es Gold wert, dass wir via Headset jederzeit mit unseren Mitstreitern in Kontakt waren und Strategien austüftelten. Während sich zwei von uns aus der Ferne mittels Snipergewehr um unachtsame Gegner kümmerten, schalteten die anderen Alarmsysteme aus, gingen schleichend gegen die weiteren Widersacher vor oder kümmerten sich um die Missionsziele wie die Beschaffung von Informationen, die Befreiung einer Geisel oder das möglichst unauffällige Ausknipsen einer Zielperson. Es wird spannend sein, zu sehen, ob diese Art von Teamplay auch dann möglich ist, wenn sich die gemeinsam Spielenden nicht kennen, beziehungsweise nicht direkt miteinander kommunizieren können.

Spion aus der Luft

Egal ob alleine oder im Team: Die Steuerung – wir spielten die PC-Fassung mit einem Xbox-One-Controller – kommt nach dem klassischen Third-Person-Muster daher: Mit den Analogsticks kontrollieren wir unseren Helden und die Kamera, mit den Schultertasten schießen wir und werfen Granaten, mit den Front-Buttons gehen wir unter anderem in Deckung, klettern über Hindernisse oder führen kontextsensitive Aktionen aus. Als Waffen standen uns in der Demo eine simple Pistole, ein Maschinengewehr sowie ein Snipergewehr zur Verfügung. Das Handling klappt gut und jede Waffe hatte in den Schießereien ihre Daseinsberechtigung. Zusätzlich haben wir jederzeit Zugriff auf eine praktische Ausspäh-Drohne, die wir vor einem Sturm ins Feindesland idealerweise erst einmal die Umgebung auskundschaften lassen: Auf diese Weise markieren wir Feinde, lokalisieren unsere Missionsziele und stellen fest, wo sich für die Aufgabe wichtige Objekte wie Alarmtürme oder eingesperrte Geiseln befinden. Das erinnert ein wenig an die fahrbaren Drohnen aus *Rainbow Six: Siege* und wirkt sinnvoll, nimmt aber auch ein wenig Tempo aus dem Spiel.

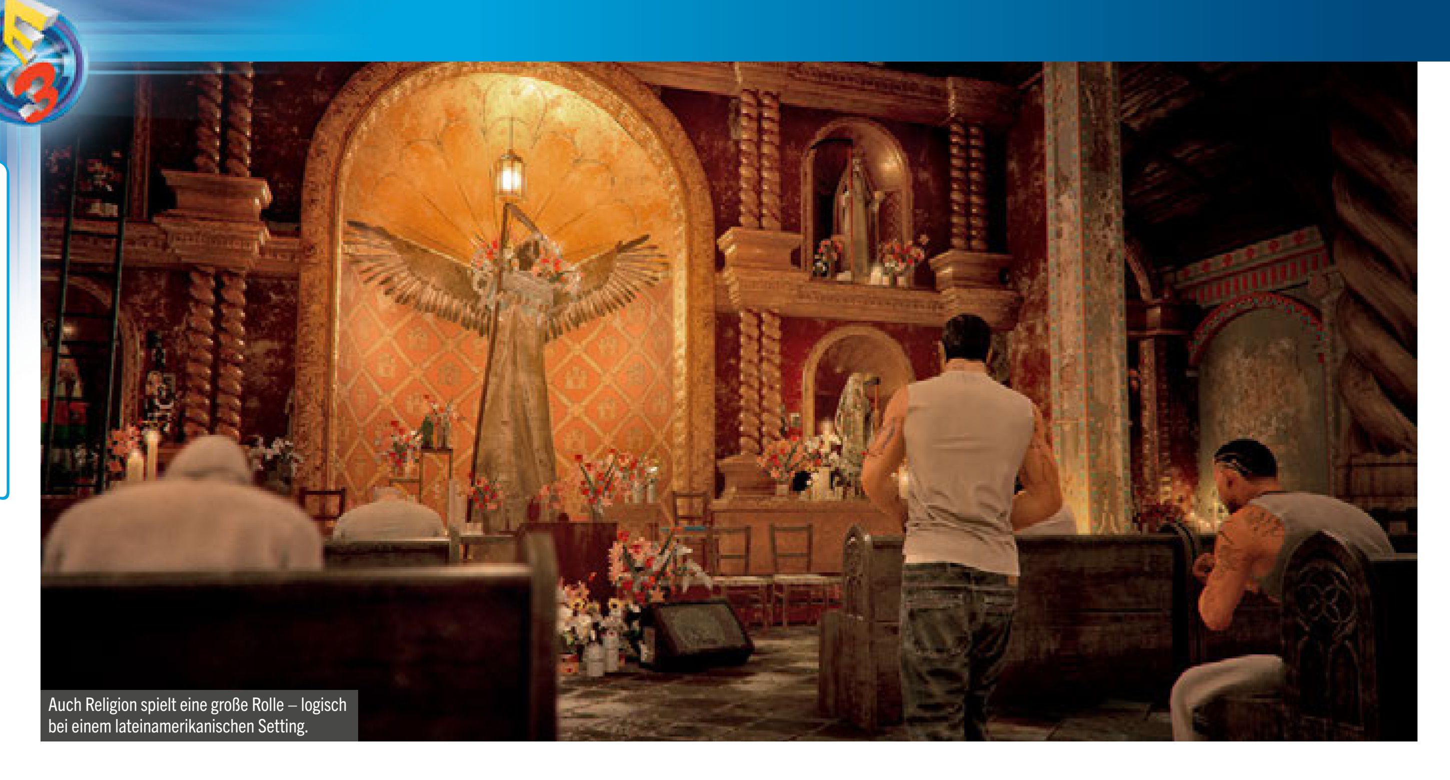
Die Steuerung der Drohne geht leicht von der Hand und erinnert



Wer nicht zu viel Aufmerksamkeit erregen will, geht lautlos vor, statt wild herumzuballern.



Die Spielwelt in Bolivien ist frei begehbar – das Erkunden per Buggy und Co. dürfte sehr interessant ausfallen.


Auch Religion spielt eine große Rolle – logisch bei einem lateinamerikanischen Setting.

ans Handling der Hubschrauber, in denen wir Platz nehmen können, um zwischen den Missionen die riesige Landmasse zu erforschen. Zusätzlich dazu stehen uns zahlreiche bodengebundene Vehikel wie Autos, Panzerfahrzeuge mit Geschütztürmen oder Motorräder zur Verfügung. Schön: Auch die Missionen selbst ziehen sich teilweise über weite Teile der Map, wenn etwa eine Zielperson flüchtet und an einem anderen Ort als ihrem ursprünglichen Aufenthaltspunkt Zuflucht sucht. Es bleibt abzuwarten, inwieweit diese Momente, die wir in der Demo bereits so erleben konnten, sich auch wirklich dynamisch entwickeln. Wir fänden es auf jeden Fall vorbildlich, wenn die Entwickler uns im Rahmen der Missionen nicht in ein enges Gebiets-Korsett stecken, sondern uns auch in diesen Momenten die Welt in ihrer Gänze zu Verfügung stellen würden; künstliche Levelbeschränkungen, wie sie etwa in *Assassin's Creed* Usus sind, stehen regelmäßig der spielerischen Immersion im Weg.

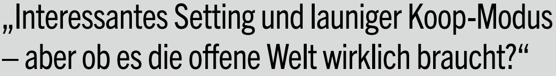
Der nächste Open-World-Streich?

Erscheinen wird *Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands* im März des kommenden Jahres. Dass wir es auf der E3 noch mit einer recht frühen Alpha-Version des Spiels zu tun hatten, zeigte sich an zahlreichen kleinen und großen Bugs wie sich durch Autowände lehnende Soldaten, nicht getriggerte Nahkampf-Attacken, plötzlich aufpoppende Objekte oder amüsant-unlogische NPC-KI. Es ist davon auszugehen, dass diese Fehler bis zum Release noch ausgebügelt werden. Grundsätzlich wirkt der virtuelle Südamerika-Ausflug aber grafisch schon recht ansprechend: Bolivien entpuppt sich als unverbrauchtes Setting mit malerischen und hübschen Landschaften, mit netten Effekten wie sich im Wind wiegenden Gräsern und einer beeindruckenden Weitsicht. Fraglich ist freilich, ob es wirklich notwendig war, auch noch *Ghost Recon* die Open-World-Mütze überzustülpen. Jetzt, da es geschehen ist, wünschen wir uns aber, dass Ubisoft sich traut, ein wenig vom Spielgestaltungs-Einmaleins à la *Assassin's Creed* und *Far Cry* wegzugehen und auf Elemente wie Türme, zig Sammelitems und zu befreiende Gebiete zu verzichten. Stattdessen wünschen wir uns, dass die offene Welt einmal für mehr genutzt wird, und nicht nur ein Ort ist, in den allerlei Gegenstände und Missionen hineingestopft sind. Der Ansatz, uns offen an unsere Aufgaben herangehen zu lassen, weist zumindest schon einmal in diese Richtung und macht uns vorsichtig optimistisch. ❑


Neben offenen Ebenen bietet Bolivien natürlich auch tropischen Regenwald.




LUKAS MEINT



„Interessantes Setting und launiger Koop-Modus – aber ob es die offene Welt wirklich braucht?"

Wer mich kennt, weiß, dass ich einen unerklärlichen Gefallen daran finde, Spielwelten nach unzähligen Sammelgegenständen und Missionen abzuklappern, nur um irgendwann einmal den zu einhundert Prozent gefüllten Fortschrittsbalken vor mir zu sehen. Aber sogar mir, der ich für diesen seltsamen Fetisch oft genug schiefe Blicke von Kollegen einstecken muss, ist es in den letzten Jahren deutlich zu viel des Guten geworden, und einer der Mitschuldigen daran ist Ubisoft: Open World hat sich inzwischen zu sehr zu einer simplen Methode entwickelt, um eigentlich uninteressantes und sich ständig wiederholendes Zeug über eine große Map zu verstreuen, nur um mit viel Umfang aufwarten zu können. Zumindest dem bisherigen Anschein nach will *Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands* sich von dieser Unart ein wenig wegbewegen und die Welt vielmehr nutzen, um uns durch ihre Offenheit zahlreiche verschiedene Vorgehensweisen zu ermöglichen. Cool! Es bleibt nur zu hoffen, dass es nicht bei leeren Versprechungen bleibt. Aber auch abgesehen davon hatte ich Spaß mit dem Spiel. Das Shooter-Gameplay fühlt sich befriedigend an und Gadgets wie die Flugdrohne sorgen für Abwechslung, ohne zu sehr ins gimmickhafte auszuarten. Gerade im Koop-Modus dürften die Gefechte somit auch auf Dauer jede Menge Spaß machen. Zudem bin ich sehr vom virtuellen Bolivien angetan; es ist immer wieder schön, wenn ein unverbrauchtes Setting seinen Weg in ein Spiele-Abenteuer findet. Ich werde *Wildlands* auf jeden Fall im Auge behalten und meine *Call of Duty*-gestählten Brüder schon mal seelisch darauf einstellen, dass sie ihrem weniger kompetenten Bruder ab März des nächsten Jahres bei virtuellen Kartellkämpfen schießwillig zur Seite werden stehen müssen.

Titanfall 2

Von: Peter Bathge

Wir haben den Mehrspielermodus der Mech-Shooter-Fortsetzung angespielt.



Die vielversprechende Solo-Kampagne war auf der E3 leider nicht spielbar.

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Respawn Entertainment
Publisher: Electronic Arts
Termin: 28.10.2016

Die größte Neuerung von *Titanfall 2* war auf der E3 in Los Angeles leider nicht anspielbar: die vielversprechende Solo-Kampagne. Stattdessen schmissen Respawn Entertainment und Electronic Arts die Gäste ihrer EA-Play-Show in den Mehrspielermodus der Mech-Shooter-Fortsetzung. In diesen 12-Spieler-Matches zwischen zwei Teams tummeln sich neben menschlichen Spielern weiterhin Bots. Die computergesteuerten Grunts und Sentinels sind als Kanonenfutter diesmal noch wichtiger, denn der automatische Countdown bis zum Erhalt des ersten kampfstarken Mechs aus Teil 1 fehlt. In *Titanfall 2* müssen sich Spieler ihren Titan verdienen, Abschüsse verringern hier nicht mehr die Zeit bis zum Eintreffen des freundlichen Riesen, sondern machen die Anforderung eines solchen überhaupt erst möglich. Dadurch erinnert das System stärker an die Killstreaks aus *Call of Duty*.

Evolution statt Revolution

Gerade mal zehn Minuten durften wir auf der E3 während unserer Hands-on-Session in *Titanfall 2* verbringen, und zwar in der PS4-Version. Respawn Entertainment hatte eine neue Karte im Gepäck, die mit Brücken und den Häusern einer umkämpften Siedlung viele Schauplätze für den Showdown zwischen den bekannten Fraktionen IMC und Militia bot. Gespielt wurde ein neuer Modus namens Bounty Hunt. Dabei handelt es sich um eine Variante des bekannten Team Deathmatch, bei dem in regelmäßigen Abständen Titans des gegnerischen Teams als Ziele markiert werden. Diese Kampfläufer gilt es anschließend per Nahkampf-Move aus dem eigenen Titanen oder – in der Rolle eines einfachen Fußsoldaten – vom Rücken der Mechs im bekannten Rodeo-Sitz auszuschalten. Anschließend regnet es Punkte, die in Richtung des eigenen Team-Sieges zählen.

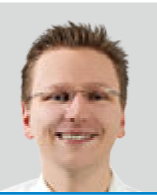
Die E3-Demo enthielt zwei von insgesamt sechs Titans des fertigen Spiels. Eine Rückkehr der bekannten *Titanfall*-Mechs soll es nicht geben, Respawn Entertainment setzt auf modernisierte Versionen der alten Modelle. Ion zum Beispiel wirkt durch seine in der Brustregion angebrachte Laserkanone besonders futuristisch, Scorch dagegen kann für kurze Zeit eine Flammenwand erschaffen oder eine Falle aus Feuerbomben legen. Bekannte Technologien wie das Vortex Shield, das gegnerische Projektile auffängt und an den Absender zurückschickt, sind auch in *Titanfall 2* wieder dabei. Neu dagegen und bislang nur in Trailern zu sehen: ein riesiges Titan-Schwert, das Schüsse blockt und verheerende Schäden im Nahkampf anrichtet.

Langzeitmotivation?

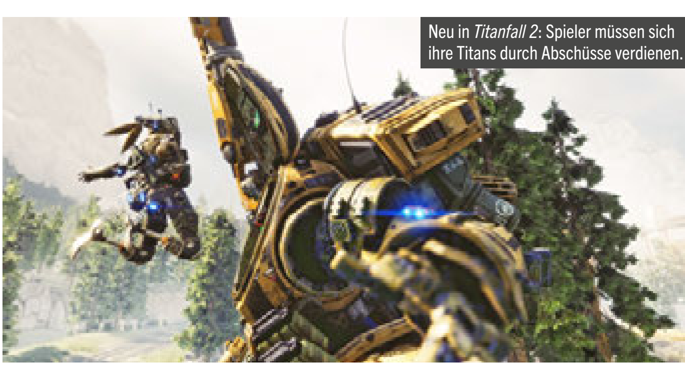
Der angekündigte Solo-Feldzug soll zusammen mit einem ominösen neuen Fortschrittssystem dafür sorgen, dass *Titanfall 2* nach dem Release nicht so schnell die Luft ausgeht wie dem Vorgänger. Dessen Community zerbrach unter anderem daran, dass Electronic Arts mehrere DLC-Pakete mit neuen Maps verkaufte und so die Spielerbasis spaltete. Das soll sich beim Nachfolger nicht wiederholen, denn bei *Titanfall 2* erscheinen neue Karten und Spielmodi als Gratis-DLC. Von der Qualität des Spiels können sich alle Fans übrigens bereits vor dem Release überzeugen, denn eine *Titanfall 2*-Beta ist bereits angekündigt. ❑

PETER MEINT

„Der Mehrspielermodus macht schon jetzt richtig Laune!"



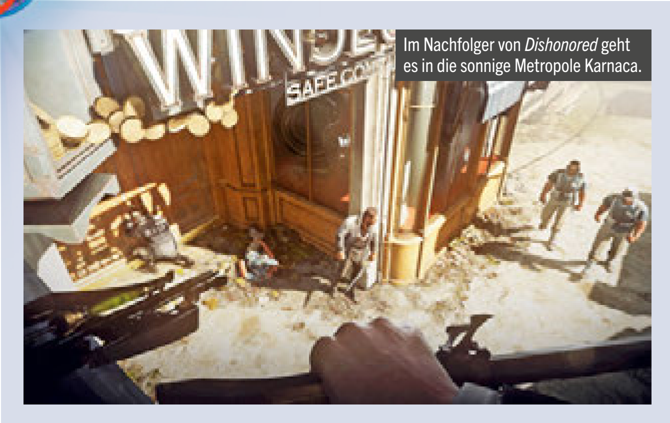
Titanfall war mein Lieblings-Shooter 2014: zugänglich, pompös und chaotisch, aber unter der Oberfläche auch herausfordernd und ausgeklügelt, dem lässigen Bewegungssystem sei Dank. *Titanfall 2* baut auf diesem Fundament auf und scheut im Mehrspielermodus vor großen Änderungen zurück. Das ist okay, denn das Anspielen hat mir auf der E3 viel Spaß gemacht. Allerdings bin ich von der Technik nicht restlos begeistert. Zudem wünsche ich mir, dass Respawn Entertainment in Sachen Inhalt noch nachlegt. Aktuell machte der Mehrspielermodus eher den Eindruck eines umfangreichen DLCs.



Neu in *Titanfall 2*: Spieler müssen sich ihre Titans durch Abschüsse verdienen.



Eine Rückkehr zu den bekannten Mechs aus *Titanfall 1* soll es in der Fortsetzung nicht geben. Stattdessen setzt man auf modernisierte Versionen der alten Modelle.


Im Nachfolger von *Dishonored* geht es in die sonnige Metropole Karnaca.

Dishonored 2

Auf der E3-Pressekonferenz von Bethesda war *Dishonored 2* die Hauptattraktion. Mehr als 20 Minuten der Show gehörten dem Team von Arkane Studios, die das Spiel erstmals auch mit einer Gameplay-Präsentation der Öffentlichkeit vorführten. Dabei stand besonders Emily Kaldwin, die amtierende Kaiserin, im Mittelpunkt. Im Spiel habt ihr nämlich die Wahl, ob ihr die Geschichte mit Emily oder ihrem Vater und Leibwächter Corvo Attano erlebt. Beide Protagonisten verfügen dabei über individuelle Fähigkeiten und vor allem über eine eigene Sichtweise auf die Geschehnisse. Das Können von Corvo ist zum großen Teil bereits aus dem Vorgänger bekannt, also zeigten die Entwickler die coolen Kräfte von Emily. Die Kaiserin kann das Schicksal von Gegnern verknüpfen oder als Schattengestalt angreifen. Heimliches Vorgehen steht dabei weiterhin klar im Vordergrund. Dazu bauen die Macher die Möglichkeiten zum nicht-tödlichen Vorgehen weiter aus. Auch Emilys Kraft der Hypnose dient vor allem dazu, ohne Schaden anzurichten an Gegnern vorbeizuschleichen. Um die spielerische Freiheit weiter zu erhöhen, werden die Levels jetzt auch vertikal viel besser genutzt. Sehr interessant wirkte auch ein Level, der sich auf zwei Zeitebenen abspielte, zwischen denen der Spieler hin- und herwechselt. Wenn jetzt noch die Geschichte überzeugen kann, steht uns hier ein Hit ins Haus.

MATTHIAS MEINT:
Zwei Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Ansichten, spannende Stealth-Mechaniken und eine atmosphärisch richtig tolle Spielwelt sprechen bereits für sich. Hoher Wiederspielwert inklusive.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 11.11.2016

For Honor

Ein Jahr ist es her, dass die Macher bei Ubisoft der Weltöffentlichkeit erstmals ihr Schwertkampf-Abenteuer *For Honor* präsentierten. Bereits damals waren wir sehr vom Gezeigten angetan, bekamen allerdings nur die Mehrspieler-Gefechte zu sehen. In diesem Jahr warfen wir nun endlich auch einen Blick auf die Kampagne und durften sogar selber mit dem Gamepad in die Schlacht ziehen. Kurz zur Story: Wikinger, Samurai und Ritter führen gegeneinander Krieg – eine bösartige, fremde Macht zwingt sie dazu. Einen Literaturpreis gewinnt man damit sicherlich nicht, dafür stimmt bislang der Rest des Spiels. Vor allem die taktischen Kämpfe haben es uns nach kurzer Eingewöhnungszeit angetan. Statt schneller Gefechte erwarten euch hier nämlich knackig schwere Duelle, bei denen es vor allem auf eine solide Defensive ankommt. Nur wer vernünftig mit den Schultertasten blockt oder seine Ausweichrolle nutzt, triumphiert über seinen Gegner – vor allem, wenn es sich um einen Bosskampf handelt. Ganz ohne Arcade-Einflüsse geht es dann letztendlich aber nicht: In kritischen Momenten trinken wir einen Schluck aus unserer Heil-Ampulle und sammeln weitere Tränke ein, die unsere Abwehr stärken oder uns andere Buffs bescheren. Übrigens: Im Verlaufe der Kampagne schlüpfen wir auch in die Rollen der unterschiedlichen Fraktionen – wir sind gespannt, wie Ubisoft das interessant miteinander verknüpfen will.

SASCHA MEINT:
Taktische Kämpfe statt stupider Massenschlachten sind eine großartige Idee, die das Spiel vom Rest des Genres abgrenzen dürfte. Und wenn ich einen Wikinger spielen kann, bin ich eh schon an Bord.

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Termin: 14.02.2017

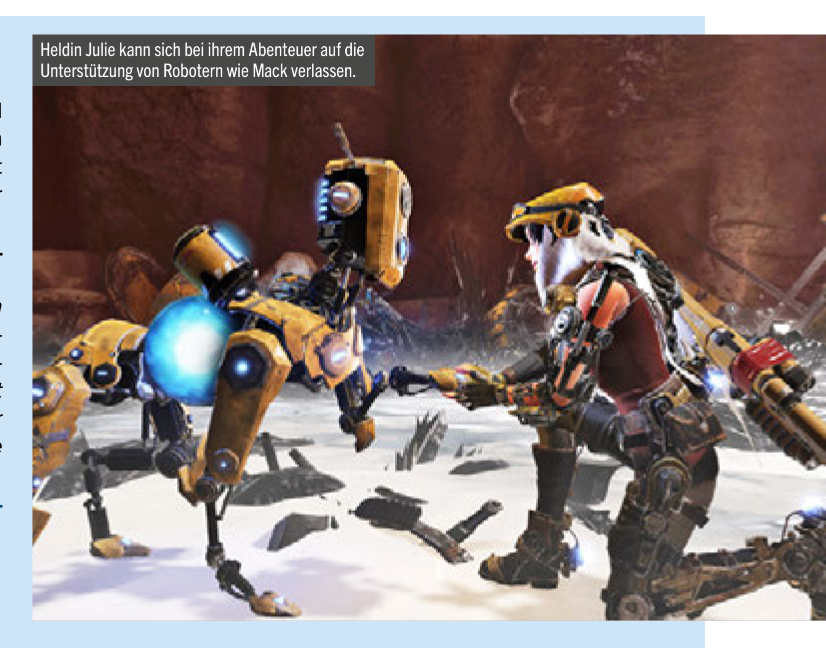

Zwischen den Duellen gegen stärkere (Boss-)Gegner trefft ihr auf kleinere Gruppen von Kanonenfutter-Einheiten. Das sorgt für Auflockerung.

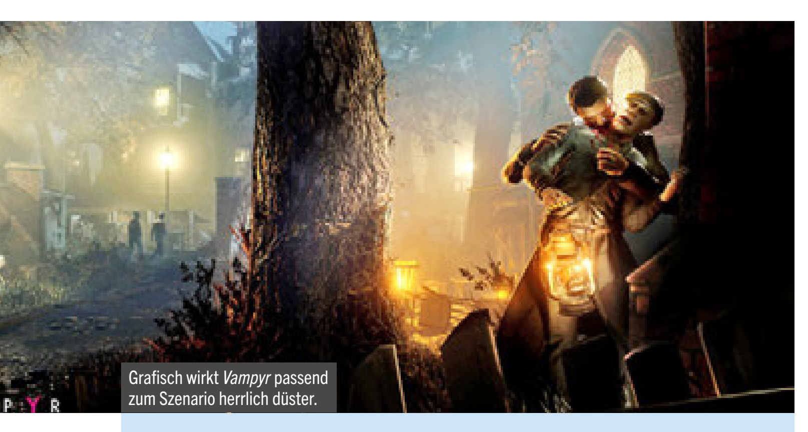
Recore

Ein Jahr lang wusste niemand so richtig, was das Spiel von *Mega-man*-Erfinder Keiji Inafune und mehreren ehemaligen *Metroid Prime*-Entwicklern eigentlich genau sein soll. Auf der E3 konnten wir *Recore* erstmals anspielen und waren überrascht. Das Spiel ist eher ein anspruchsvoller Actiontitel als ein Action-Adventure, wie zunächst vermutet. Zumindest während unserer Demo standen Kämpfe gegen unzählige Feinde klar im Vordergrund. Gut, dass Heldin Julie stets einen von mindestens vier verschiedenen Robotern an ihrer Seite hat. Hin und wieder bekamen wir es aber auch mit kleinen Rätseln und Geschicklichkeitseinlagen zu tun. Der Stil ist sehr gut gelungen, die Figuren wirken sympathisch und die leicht Cartoon-artige Grafik sieht sehr hübsch aus.

MATTHIAS MEINT:
Auch wenn das Spiel mehr Action bietet, als ich erwartet hatte, fasziniert noch immer das ungewöhnliche Szenario. Hoffentlich gelingt es den Entwicklern, neben der Daueraction auch eine spannende Geschichte zu erzählen.

Genre: Actionspiel
Entwickler: Comcept / Armature Studios
Publisher: Microsoft
Termin: 13.09.2016


Heldin Julie kann sich bei ihrem Abenteuer auf die Unterstützung von Robotern wie Mack verlassen.


Grafisch wirkt *Vampyr* passend zum Szenario herrlich düster.

Vampyr

Mit ihrem Vampir-Action-RPG haben die *Life is Strange*-Macher von Dontnod hohe Ziele: Zum einen sollen die Spieler mit den moralischen Dilemmas zu kämpfen haben, die Blutsaugern in ihrem Alltag nun mal begegnen. Andererseits wollen die Entwickler ebenso ein wahres Action-Spektakel mit einem durchdachten und motivierenden Kampfsystem abliefern. Auf der E3 führten die Entwickler dies in einem Trailer beeindruckend vor. Der Protagonist, ein Veteran des Ersten Weltkriegs, musste sich darin gegen eine Gruppe von Menschen wehren und dabei seine Vampir-Fähigkeiten einsetzen.

MATTI MEINT:
Life ist Strange ist ohne Frage ein empfehlenswertes Episoden-Adventure. Doch was Dontnods nächstes Spiel betrifft, bin ich noch unschlüssig. Auf dem Papier klingt das Projekt hervorragend, doch am Ende kommt es auf die Umsetzung an.

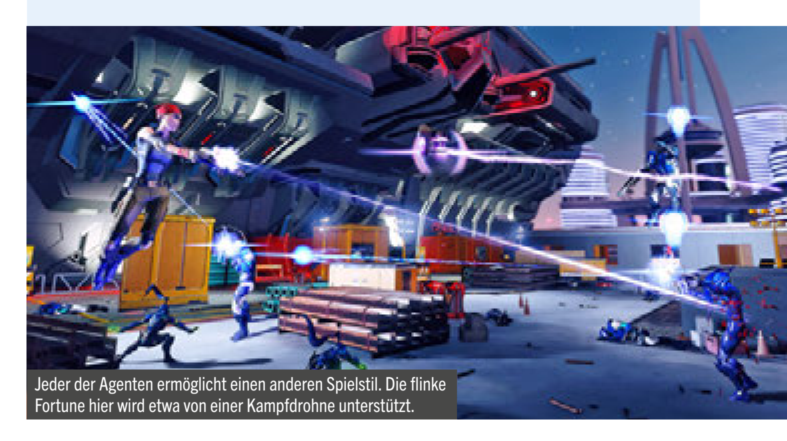
Genre: Action-RPG
Entwickler: Dontnod
Publisher: Focus Interactive
Termin: 2017

Agents of Mayhem

Mit *Agents of Mayhem* überraschten Deep Silver und *Saints Row*-Entwickler Volition mit einer neuen Marke auf der E3, die gleichzeitig sehr vertraut wirkt. Denn genau wie die *Saints Row*-Titel bietet *Agents of Mayhem* Third-Person-Action mit einer offenen Spielwelt, viel schrägem Humor und reichlich Chaos. Wir übernehmen die Rolle von insgesamt zwölf verschiedenen Geheimagenten – den Agents of Mayhem – und hindern die fiese Schurken-Organisation L.E.G.I.O.N. daran, die Welt zu vernichten. Dafür stürzten wir uns mit einem Team aus drei Agenten ins Getümmel und nutzten deren verschiedene Spielstile und Spezialangriffe zu unseren Gunsten.

VIKTOR MEINT:
Mit den letzten beiden Saints-Row-Spielen hatte ich bereits meinen Spaß, da sie eine angenehme Abwechslung zu GTA bieten. Mehr davon in Form von Agents of Mayhem nehme ich gerne!

Genre: Action
Entwickler: Volition
Publisher: Deep Silver
Termin: 2017


Jeder der Agenten ermöglicht einen anderen Spielstil. Die flinke Fortune hier wird etwa von einer Kampfdrohne unterstützt.

Im DLC steht ein zusätzlicher Dämon bereit. Dazu kommen unter anderem neue Maps.

Doom

Im Rahmen der E3 stellte Bethesda Updates für *Doom* vor; außerdem steht ab sofort eine Demo des Spiels bereit. SnapMap wird mit neuen Waffen und Objekten, Designs und Logikmodulen erweitert. Im Juli kommen mit Exodus und Sektor zwei neue Mehrspielermodi, im Laufe des Sommers sollen weitere, kostenlose Updates der Spielmodi folgen, darunter zum Beispiel Classic Deathmatch. Auch der DLC *Wider das Böse* erwartet Spieler innerhalb des nächsten Monats und stattet Käufer mit drei neuen Maps, einem neuem Dämon, einer neuen Waffe und kinetischen Minen aus. Der Einzelpreis ist noch nicht bekannt.

KATHARINA MEINT:
Eine Demo ist eine gute Sache, anscheinend soll diese aber nur zeitlich begrenzt angeboten werden. Wer skeptisch ist und den ersten Level von Doom ausprobieren möchte, sollte sich also beeilen.

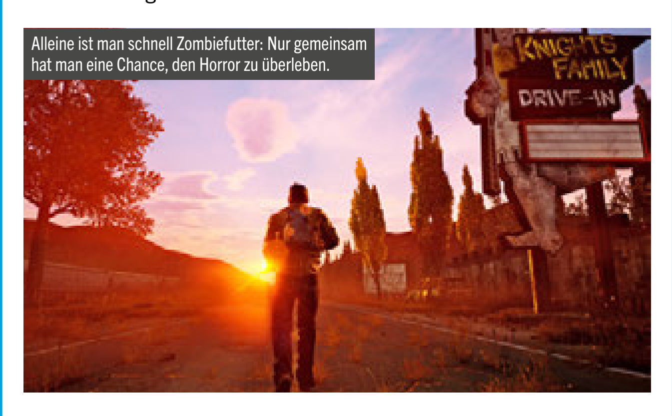
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: erhältlich

State of Decay 2

Der Überraschungshit *State of Decay*, erschienen für PC und Xbox 360, erhält mindestens ebenso überraschend eine Fortsetzung! In dem Open-Word-Titel müsst ihr wie schon im Vorgänger eine Zombie-Apokalypse überleben, euch dazu einen befestigten Stützpunkt aufbauen und langfristig für euer Überleben sorgen. Dabei wird nicht nur eine Vielzahl von unterschiedlichen Ressourcen eine Rolle spielen, sondern auch die Psyche eurer eigenen Mitstreiter – immerhin kann einem so ein Disaster ganz schön an die Nieren gehen. Diesmal darf das Spiel vielleicht sogar im Multiplayer gezockt werden.

MARCO MEINT:
An State of Decay missfielen mir genau zwei Dinge: die unfertige, fehlerlastige Technik sowie das Fehlen einer Koop-Mechanik. Da sich beider Probleme angenommen wurde, steht State of Decay 2 unter einem guten Stern.

Genre: Action
Entwickler: Undead Labs
Publisher: Microsoft
Termin: 2017



Alleine ist man schnell Zombiefutter: Nur gemeinsam hat man eine Chance, den Horror zu überleben.

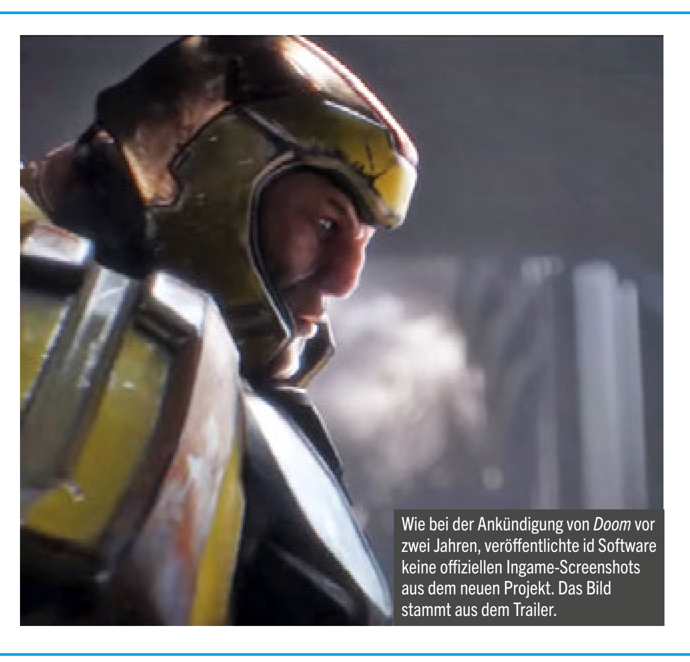

Die Reihe zeichnete sich schon immer durch eine enorme Brutalität aus – nicht ohne Grund landeten zwei Teile auf dem Index.

Gears of War 4

Die *Gears of War*-Reihe und Deutschland, das ist so eine Sache. Teil 1 und 2 sind nach wie vor indiziert, die Xbox-One-Neuauflage beider Spiele erschien hierzulande nie offiziell. Lediglich der nach wie vor fabelhafte dritte Teil und der wenig begeisternde Ableger *Judgment* schafften ihren Weg in die hiesigen Läden. Und das ist schade, denn das wuchtige Third-Person-Shooter-Gameplay sucht im Genre seinesgleichen, Koop- und Multiplayer-Modi funktionieren tadellos und motivieren über Monate hinweg. Ob das beim vierten Teil der Reihe, der dank des Xbox-Play-Anywhere-Programms nun auch für PC erscheint, auch so sein wird, bleibt allerdings abzuwarten, denn die Multiplayer-Beta im April sorgte nicht überall in der Community für restlose Begeisterung.

SASCHA MEINT:
Mit den Vorgängern (und damit meine ich natürlich nur Teil 3) hatte ich on- wie offline jede Menge Spaß. Bei Gears 4 bin ich optimistisch, dass das wieder der Fall ist, will mir aber erst selbst ein Bild machen. Das belanglose Judgment war ja eine Art Vorwarnung.

Genre: Action
Entwickler: The Coalition
Publisher: Microsoft
Termin: 11.10.2016


Wie bei der Ankündigung von *Doom* vor zwei Jahren, veröffentlichte id Software keine offiziellen Ingame-Screenshots aus dem neuen Projekt. Das Bild stammt aus dem Trailer.

Quake Champions

Bethesda eröffnete seine E3-Pressekonferenz mit einem Knaller: Tochterfirma id Software arbeitet tatsächlich an einem neuen *Quake*, versehen mit dem Namenszusatz *Champions*! Der Fokus liegt auf dem gewohnt schnellen Gameplay, inklusive einiger noch nicht näher benannter Neuerungen. Der Enthüllungstrailer besteht lediglich aus vorab gerenderten Szenen und zeigt dementsprechend noch nichts davon. Id Software verspricht eine Reihe einzigartiger Charaktere mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Weitere Details will man auf der Anfang August stattfindenden QuakeCon mitteilen.

MATTI MEINT:
In Zeiten von Overwatch, Battlefield und Call of Duty könnte ein klassischer Arena-Shooter es schwer haben – zumal die Zielgruppe mit Quake Live noch heute bestens bedient ist. Daher bin ich gespannt, welche Neuerungen die Texaner in den Titel einbauen wollen, damit er sich von der Konkurrenz stark genug absetzt. Nach der QuakeCon wissen wir mehr.

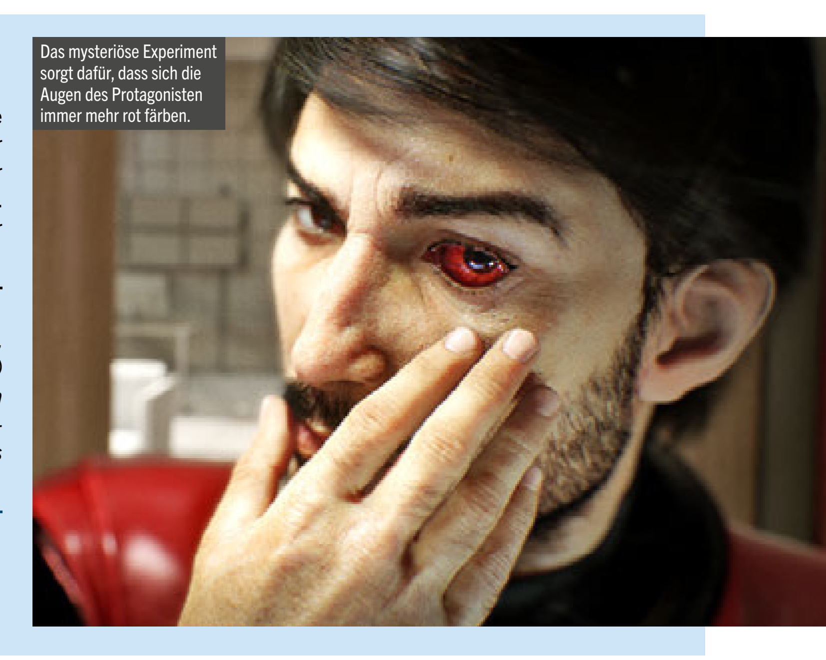
Genre: Online-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 2017

Prey

In *Prey 1* haben wir als Indianer gegen eine Horde Alien-Invasoren gekämpft, in *Prey 2* sollten wir als interstellarer Kopfgeldjäger Außerirdische dingfest machen und im jetzt angekündigten *Prey* wehren wir auf einer Weltall-Forschungsstation extraterrestrische Eindringlinge ab. Was haben diese drei Spiele also gemeinsam? Aliens! Ansonsten hat der *Prey*-Reboot weder etwas mit dem Erstling noch mit der eingestellten Fortsetzung zu tun. Und auch von den Ego-Shooter-Wurzeln wird etwas abgerückt. Unser Protagonist Morgan Yun, der Teil irgendeines mysteriösen Experiments war, schießt Alfs Freunde also nicht nur über den Haufen, sondern nutzt auch „irre Fähigkeiten". Wie die aussehen, verrieten die Entwickler noch nicht, ebenso wenig wie über die angedeuteten Horror-Elemente. Abgefahren schaut der Trailer aber auf jeden Fall schon einmal aus.

SASCHA MEINT:
Ich finde es immer noch schade, dass Prey 2 (und Star Wars: 1313) eingestellt wurden, denn ein Leben als Weltall-Kopfgeldjäger klingt interessant. Dasselbe gilt allerdings auch für den ersten Prey-Trailer.

Genre: Ego-Shooter / Action
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Termin: 2017

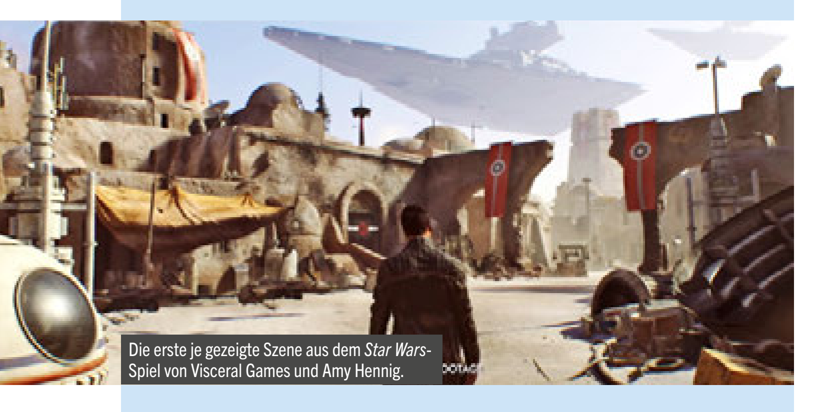

Das mysteriöse Experiment sorgt dafür, dass sich die Augen des Protagonisten immer mehr rot färben.

Star-Wars-Zukunftspläne

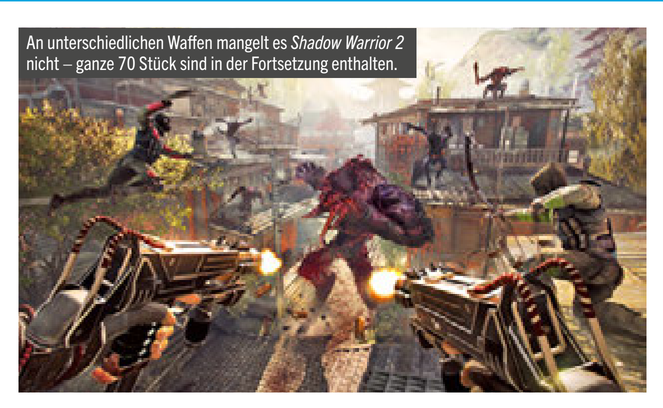
Electronic Arts hat viel vor mit *Star Wars*. Bisher konnte der Publisher diese Ambitionen aber nicht wirklich zeigen. Auch bei dieser E3 hat sich daran kaum etwas geändert. Auf der EA-Pressekonferenz wurde nur ein Behind-the-Scenes-Video mit einem Ausblick auf die *Star Wars*-Zukunft gezeigt. Demnach wird es dieses Jahr nur neue Inhalte für *Battlefront* und *The Old Republic* geben. 2017 steht dann ein Nachfolger zu *Battlefront* auf dem Programm, der mit neuen Spielkomponenten (eine Kampagne?) überzeugen soll. Das heiß erwartete Action-Adventure von *Uncharted*-Schöpferin Amy Hennig und Visceral Games ist erst für eine Veröffentlichung 2018 eingeplant. Darüber hinaus arbeiten die *Titanfall*-Macher von Respawn Entertainment an einem eigenen Action-Adventure im *Star Wars*-Universum.

MATTHIAS MEINT:

Schade, dass Star Wars bei EA nicht so richtig in Fahrt kommt. Seit 2013 hat der Publisher die Lizenz und bis 2018 bleibt Battlefront (+Nachfolger) wohl das einzige große Spiel dieses Deals.



Die erste je gezeigte Szene aus dem *Star Wars*-Spiel von Visceral Games und Amy Hennig.



An unterschiedlichen Waffen mangelt es *Shadow Warrior 2* nicht – ganze 70 Stück sind in der Fortsetzung enthalten.

Shadow Warrior 2

Shooter gehören traditionell zu den beliebtesten und ebenso zu den am häufigsten präsentierten Spielen der E3 – ebenso dieses Jahr. Neben vielen aufwendigen Titeln stellen auch kleinere Entwickler ihre Baller-Projekte in L.A. vor, darunter Flying Wild Hog den Nachfolger zum Geheimtipp *Shadow Warrior*. Die Fortsetzung wurde in allen Belangen aufgebohrt, am auffälligsten ist der Sprung bei der Optik. Zudem wurde das Waffenarsenal beim ultrabrutalen Ballerspaß auf ganze 70 Schießprügel und Schwerter aufgestockt, die sich obendrein durch Juwelen verbessern lassen.

MATTI MEINT:

Wie schon in Teil 1 macht Shadow Warrior 2 am meisten Spaß, wenn man sich in unerhörter Geschwindigkeit mit dem Katana durch Gegnermassen schnetzelt. Das mag ziemlich blutig sein, aber macht Oldschool-Shooter-Liebhabern wie mir echt Laune!

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Flying Wild Hog
Publisher: Devolver Digital
Termin: 4. Quartal 2016

Outlast 2

Wenig überraschend, dass der Überraschungshit *Outlast* eine Fortsetzung spendiert bekommt: Auch der zweite Teil konfrontiert euch aus der Ego-Perspektive mit grausigen Monstern, literweise virtuellem Blut und diversen Jumpscares. In einem Kaff irgendwo in Arizona ist Reporter Blake Langemann auf der Suche nach einer heißen Story und bekommt diese prompt geliefert, als seine Frau entführt wird und er des Nachts in einem verlassenen Schulgebäude vor einem verrückten Hinterwäldlerkult fliehen muss. Nur mithilfe seiner Nachtsichtkamera erkennt er die Umgebung – aber deren Akkus sind leider nicht die besten ...

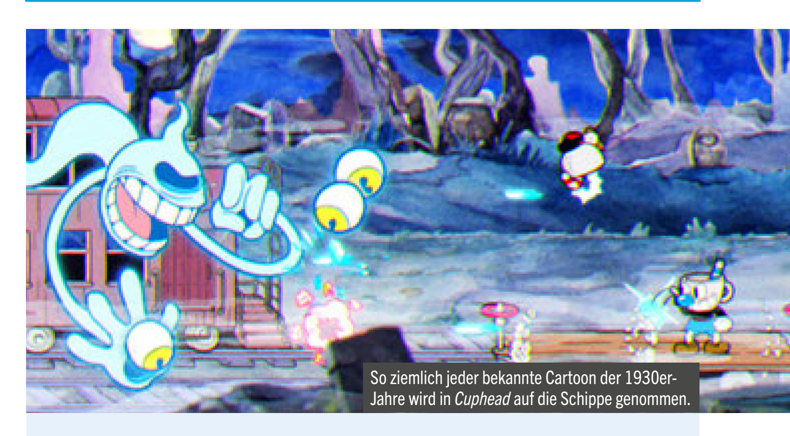
KATHARINA MEINT:

Recht routiniert wird die erfolgreiche Schocker-Formel in Teil zwei in neuer Umgebung angewandt. Die E3-Demo war dennoch schreckenerregend und nichts für schwache Nerven.

Genre: Survival Horror
Entwickler: Red Barrels Games
Publisher: Red Barrels Games
Termin: Herbst 2016



Irre Hinterwäldler sind ein fester Bestandteil des Horror-ABC und die Feinde in *Outlast 2*.



So ziemlich jeder bekannte Cartoon der 1930er-Jahre wird in *Cuphead* auf die Schippe genommen.

Cuphead

Neben all den modernen Spielen auf der Xbox One sticht bereits seit mehreren Jahren ein Spiel namens *Cuphead* immer wieder aus der Masse hervor. Das Shoot 'em Up hat sich vor allem aufgrund seines ungewöhnlichen 2D-Looks einen Namen gemacht, der den frühen Cartoons der 20er- und 30er-Jahre nachempfunden ist. Spielerisch setzt das kleine Entwicklerstudio aus Kanada ebenfalls auf klassische Kost. Am ehesten lässt sich die bunte Schießerei noch mit Konamis *Contra* vergleichen, allerdings lässt *Cuphead* auch sehr viel Gameplay aus diversen Shootern der Edelschmiede Cave mit einfließen.

MARCO MEINT:

Cuphead gehörte bei allen E3-Messen, auf denen es zu sehen war, immer zu meinen Highlights. Wahnsinnig detailreiche Grafik trifft hier auf eines meiner liebsten Genres. Ich kann es kaum noch erwarten!

Genre: Shoot 'em Up
Entwickler: Studio MDHR
Publisher: N. n. b.
Termin: 2016

Von: David Martin, Christian Dörre und Sascha Lohmüller

FIFA 17

Auch in diesem Jahr wird wieder fleißig gerannt, gefahren, geflankt und gefoult – ein sportlich-rasanter Ausblick.

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Sports
Publisher: EA Sports
Termin: 29.09.2016

Für *FIFA 17* überarbeitet Electronic Arts die Ausführung sämtlicher Standardsituationen.

F*ifa 17* bringt die größten Änderungen seit Jahren. Die neue Fußballsimulation verabschiedet sich von der Ignite Engine und setzt auf die leistungsstarke Frostbite Engine von DICE (*Battlefield*, *Mirror's Edge*). Durch den neuen Grafikmotor wirken Spielergesichter lebendiger, Stadien realistischer. Allerdings birgt ein Engine-Wechsel auch Gefahren, etwa beim Zweikampfverhalten. Auf einem Anspiel-Event waren merkwürdige Spielsituationen aber selten. Spielerisch ändert sich durch die neue Engine kaum etwas, allerdings lassen sich Standardsituationen in *FIFA 17* grundsätzlich anders ausführen. Bei den Ecken dient eine gelbe Markierung im 16-Meter-Raum als Zielhilfe, bei den Elfmetern entfällt die nach links und rechts pendelnde Schussanzeige. Dennoch ist jede Menge Fingerspitzengefühl gefragt. Besonders gefallen hat uns die Mitspieler-KI, denn die Teamkameraden schlagen endlich kluge Laufwege ein und erkennen offene Räume. Dadurch spielt sich *FIFA 17* harmonischer und dynamischer als die Vorgänger.

Story-Modus mit Entscheidungen

Mit The Journey präsentiert EA erstmals einen Story-Modus für seinen jährlich erscheinenden Kicker. Der Modus erzählt die vollständige Karriere eines aufstrebenden Fußballers, der sich von kleinen Turnieren bis in die Startelf eines Top-Vereins der Premier League kickt. Den Großteil der Geschichte erleben wir in Cutscenes, die die jeweiligen Entscheidungen des Spielers aufgreifen und abhandeln. Beeinflussen lassen sich diese etwa durch die Spielverläufe und die Interviews, die man mit der Presse führt – die Dialogoberfläche stammt von Bioware. Für mehr Realismus sorgen die lizenzierten Trainer des englischen Oberhauses, darunter Klopp und Mourinho. Künstliche Tweets von Fans und TV-Stationen spiegeln die Meinungen über unseren Nachwuchskicker wider – mal fallen sie positiv aus, mal negativ. Wir erleben die Höhen und Tiefen einer Fußballerkarriere also hautnah mit.

DAVID MEINT

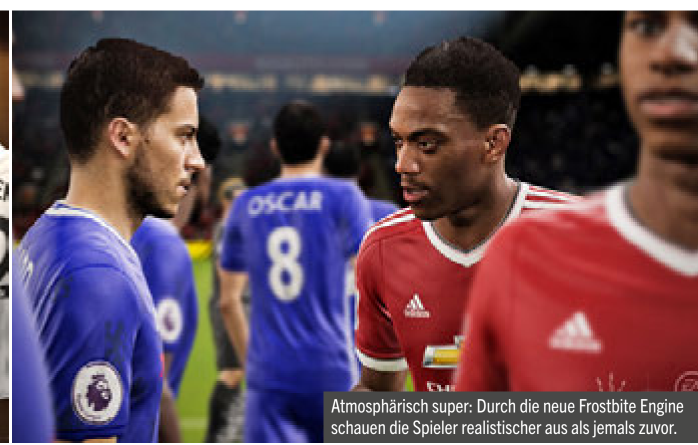


„Der Ball rollt: Anpfiff für jede Menge Neuerungen."

Die mit *FIFA 17* eingeführten Änderungen tun dem jährlich erscheinenden EA-Kicker sichtbar gut. Die Frostbite-Engine sorgt für realistische Grafiken, der Story-Modus für eine authentische Geschichte einer Fußballerkarriere. Hinzu kommen überarbeitete Standardsituationen, die eine neue Herangehensweise erfordern. Genau das ist es, was ich mir seit Jahren wünsche: Abwechslung und das Gefühl, hauptsächlich durch Können und nicht durch Glück zum Erfolg zu kommen. Ich freue mich auf die neue Saison!



In *The Journey* spielen wir die Karriere von Alex Hunter – von kleinen Turnieren bis hin zum Meisterschaftsgewinn.



Atmosphärisch super: Durch die neue Frostbite Engine schauen die Spieler realistischer aus als jemals zuvor.

PES 2017

Verbesserte Grafik, überarbeitete Animationen, schlauere Torhüter, dynamischere Gegner-KI, realistischere Schiris – damit wären die jährlichen Standard-Änderungen schon mal abgehakt. Wichtigstes Gameplay-Feature in diesem Jahr: Real Touch. Dies simuliert eine realistische Ballannahme, sodass ihr künftig auch auf eure Stellung zum ankommenden Pass achten müsst. Ebenfalls schon lang überfällig: Der Meisterliga-Modus wird grafisch überholt und mit neuen Features wie einem verbesserten Transfermarkt angereichert.

SASCHA MEINT:
Bereits im letzten Jahr hat PES das Duell auf dem Platz gegen FIFA gewonnen. Und glaubt man den Kollegen vor Ort, wird es den Titel in diesem Jahr verteidigen.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Termin: 3. Quartal 2016



Konami verspricht die beste Torhüter-KI aller Zeiten – gehört haben wir das schon oft, wir sind also gespannt.

Steep



Neben Paraglidern und Wingsuits nutzt ihr auch Skier und Snowboards für eure Berg-Erkundungen.

Sechs Jahre nach dem durchwachsenen *Shaun White Snowboarding* wagt sich Ubisoft wieder in winterliche Gefilde. *Steep* deckt dabei jedoch nicht nur Snowboarding, sondern auch Skifahren und Extremsportarten wie Paragliding und Wingsuit Flying ab. Und weil gerade Letzteres auf engen, einzelnen Strecken langweilig wäre, steht euch eine offene Spielwelt in den Alpen zur Verfügung. Wie schon bei *The Crew* wird jedoch eine permanente Internetverbindung benötigt, da *Steep* stets alle weiteren Wintersportler um euch herum einbezieht. Sehen werdet ihr jedoch maximal vier der Konkurrenten – wenn gewünscht, fahrt ihr sogar im Quartett als Koop-Team. Neben klassischen Rennen und Herausforderungen steht auch das freie Erkunden der Berge im Vordergrund.

SASCHA MEINT:
Der SSX-Fan in mir packt schon mal warme Socken ein. Besonders die offene Welt klingt reizvoll.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Publisher: Ubisoft
Termin: Dezember 2016



Mit dem Jeep durch Wälder oder mit dem Sportwagen durch die Großstadt – in *Forza Horizon 3* wird spielerische Freiheit groß geschrieben.

Forza Horizon 3

Die *Horizon*-Reihe war schon immer sowas wie der Hippie-Bruder der Hauptserie: offene Spielwelt, Riesenauswahl an Autos, Drift- und Stunt-Rennen, coole Musik und ein Gefühl von Freiheit. Daran ändert auch Teil 3 nichts: Die Spielwelt ist doppelt so groß wie die des Vorgängers, über 350 verschiedene Autos wollen mit Tuning-Teilen versehen werden und das Radio streamt nun auf Wunsch sogar eure eigene Musik-Datenbank. Individualisierte Wagen lassen sich auch wieder über das spielinterne Auktionshaus an Meistbietende verkaufen. Stimmig ist auch die Grafik: Das virtuelle Australien sieht fantastisch aus, für Atmosphäre sorgen der Tag-Nacht-Wechsel sowie das dynamische Wetter.

SASCHA MEINT:
Forza Horizon ist sicher nicht die erste Wahl für Bestzeiten-Fanatiker. Dafür eignet es sich perfekt, um seine Traumautos durch malerische Landschaften zu lenken.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Publisher: Microsoft
Termin: 27.09.2016

F1 2016

Evolution statt Revolution scheint in diesem Jahr das Motto der *F1*-Macher zu sein, denn: Sowohl grafisch als auch spielerisch haben sich im Vergleich zum Vorjahr nur Feinheiten geändert. Die Grafik wirkt ein wenig schärfer, die Makel des Vorgängers (Tearing und Treppchenbildung) scheinen ausgebessert. Und spielerisch wirkt der neuerliche Ausflug auf die Grand-Prix-Pisten etwas runder und griffiger als noch im Vorjahr, ohne dabei allzu sehr auf Veränderungen zu setzen, sieht man einmal vom überholten Schadensmodell ab. Schön: Der im Vorjahr noch komplett gestrichene Karrieremodus feiert ein Comeback – ganze zehn Saisons lang lenkt ihr die Geschicke eures Fahrers, inklusive Teamwechsel und Rivalitäten.

CHRISTIAN MEINT:
F1 2016 fühlt sich auf der Strecke richtig gut an und der neue Karrieremodus klingt großartig. Hoffentlich wird auch die KI verbessert.

Genre: Rennsimulation
Entwickler: Codemasters Birmingham
Publisher: Codemasters
Termin: Sommer 2016



Mercedes dominiert auch in diesem Jahr wieder die Formel 1. Im Karrieremodus könnt ihr das ändern.

Sid Meier's Civilization 6

Genre: Rundenstrategie
Entwickler: Firaxis Games
Publisher: 2k Games
Termin: 21.10.2016

Von: Viktor Eippert

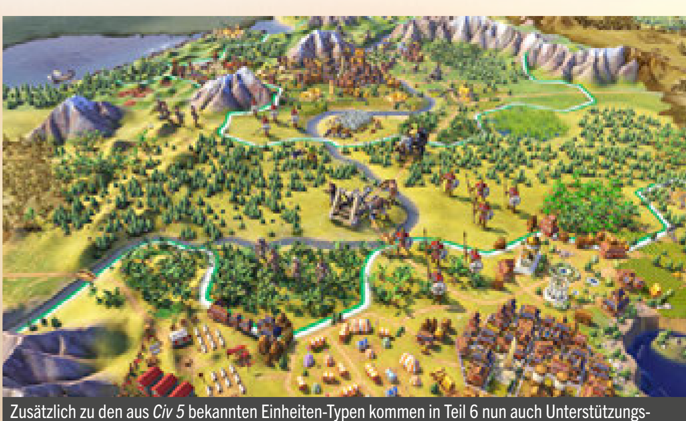
Mit dem nächsten Teil der Kultreihe hat Firaxis Großes vor – wir haben 60 Runden gespielt.



Seit 25 Jahren raubt die *Civilization*-Reihe Hobbystrategen nun schon Runde um Runde den Schlaf. Der geniale Mix aus Erkundung, Expansion, Weiterentwicklung des eigenen Reiches und Kriegsführung gegen andere Zivilisationen ist bereits seit dem Erstlingswerk von Designerlegende Sid Meier unvergleichlich fesselnd und wurde in den letzten zweieinhalb Dekaden stetig noch weiter verfeinert. Da stellt sich die Frage, was die Entwickler mit dem nunmehr sechsten Teil überhaupt noch groß anders machen können? Wir haben 60 Runden lang eine Pre-Alpha-Version der Historien-Strategie gespielt und wie sich herausstellt, lautet die Antwort: erstaunlich viel! Mit *Civilization 6* bauen die Entwickler bei Firaxis Games direkt auf dem Vorgänger auf, weshalb sämtliche Features von *Civilization 5* und dessen Add-ons *Gods & Kings* sowie *Brave New World* bereits vom Start weg auch in *Civ 6* integriert sind. Religionen, Handelsrouten, Stadtstaaten, Naturwunder, Große Werke, Sozialpolitiken und vieles mehr, was *Civ 5*-Spieler gewohnt sind, kehren also zurück – allerdings in beinahe allen Fällen mit einem frischen Twist.

Stadtbezirke statt Mega-Städte

Die zweifelsfrei größte Neuerung ist ein Feature, das die Entwickler „unstacking the cities" nennen. In *Civ 6* nehmen Städte und deren Gebäude nicht mehr nur eine zentrale Landkachel ein, sondern sie breiten sich mittels Stadtbezirken mit der Zeit über viele Felder aus. Diese Stadtviertel sind enorm wichtig, da sie für die meisten Gebäude im Spiel zwingend erforderlich sind. Möchte man beispielsweise eine Bibliothek errichten, um die Forschung einer Stadt zu erhöhen, bedarf es zunächst eines Wissenschaftsbezirkes. Den sollte man allerdings nicht irgendwo im Einflussradius der Stadt unterbringen, sondern auf einer geeigneten Position. Denn abhängig von verschiedenen Faktoren erhalten Bezirke Boni auf ihre Produktion. Handelsviertel profitieren


Zusätzlich zu den aus *Civ 5* bekannten Einheiten-Typen kommen in Teil 6 nun auch Unterstützungseinheiten. Zu denen zählen unter anderem Sanitäter, Katapulte oder Belagerungstürme.


Wie in früheren Spielen unterscheiden sich die Städte verschiedener Kulturkreise optisch voneinander. Die chinesische Stadt erkennt man hier zum Beispiel direkt an der asiatischen Architektur.



beispielsweise von angrenzenden Flüssen, während Industriebezirke die Produktion besser steigern, wenn sie auf angrenzende Rohstoffvorkommen zugreifen können. Im späteren Spielverlauf dienen die Bezirke übrigens auch als Aufenthaltsort für Spezialisten.

Eine weitere Rolle bei der Aufteilung des zur Verfügung stehenden Platzes in einer Stadt nehmen in *Civ 6* auch Weltwunder wie die Pyramiden oder Stonehenge ein, da diese nun ebenfalls ein eigenes Feld okkupieren. Doch damit die Bauarbeiten überhaupt beginnen können, muss in *Civ 6* für jedes Wunder zusätzlich eine Voraussetzung erfüllt werden. Die Pyramiden müssen etwa auf einem Wüsten- oder Schwemmland-Feld errichtet werden, während Stonehenge nur neben einem Steinvorkommen platziert werden darf.

Und dann wären da natürlich noch die klassischen Landschaftsverbesserungen, die mit Bautrupps errichtet werden. Doch auch hier haben die Entwickler ein paar Anpassungen vorgenommen. Ein Bautrupp kann das Reich nicht wie bisher über die Epochen hinweg mit Bauernhöfen, Minen oder Sägewerken verbessern, sondern sie sind nun Verbrauchseinheiten. Sobald ein Bautrupp drei Geländefelder aufgewertet hat, ist er verbraucht und verschwindet. Der Vorteil: Landverbesserungen sind nun sofort fertig! Die Entwickler wollen damit bezwecken, dass Spieler nicht nur darüber nachdenken, wann sie Bautrupps ausbilden, man solle auch in Erwägung ziehen, wann und wofür man diese dann einsetzt. Übrigens kommen bei den Bautrupps gleich zwei der einzigartigen Eigenschaften der chinesischen Zivilisation, die uns in der Vorschauversion als Volk vorgegeben war, zum Tragen: Chinesische Bautrupps können vier Aktionen ausführen und außerdem sind sie exklusiv in der Lage, die Produktion von Weltwundern der ersten beiden Epochen mit jeder ihrer Aktionen ein Stück weit zu beschleunigen. Drei weitere Völker sind uns als KI-Spieler begegnet: Japan, Ägypten und Amerika.

Mehr Personality

Wo wir gerade bei den Völkern und der KI sind: Die Entwickler versprechen diesmal noch mehr Unterschiede zwischen den zur Wahl stehenden Zivilisationen sowie glaubwürdigere Anführer. Das Verhalten der Oberhäupter soll sich nun stärker am jeweiligen historischen Vorbild orientieren. Außerdem erhält jeder KI-Spieler zu Beginn



Angeführt wird die amerikanische Nation diesmal von Teddy Roosevelt. Das Verhalten der KI-Anführer soll sich in *Civ 6* übrigens mehr an ihren historischen Vorbildern orientieren.

Die Rough-Rider-Kavallerie ist eine der einzigartigen Einheiten der amerikanischen Zivilisation.

einer Partie eine zufällige geheime Agenda zugeteilt, die er konsequent verfolgt und die man im Verlauf des Spiels per Diplomatie und Spionage in Erfahrung bringen kann. So werden sich manche Oberhäupter beispielsweise zum Ziel setzen, die größte Flotte im Spiel aufzubauen oder die meisten Weltwunder zu errichten. Sollte ein anderer Spieler sie dabei schlagen, wird die KI irritiert und mitunter auch aggressiv darauf reagieren.

Heureka!

Für Dynamik sorgen die neuen Heureka-Momente. So werden die Boosts für Forschungen und Kulturverbesserungen bezeichnet, mit denen man den Fortschritt in diesen beiden Feldern aktiv durch bestimmte Aktionen beschleunigen kann. Errichtet man beispielsweise einen Steinbruch mit einem Bautrupp, erhält man auf einen Schlag den halben Forschungsfortschritt für die Steinmetzkunst, besiegt man genügend Barbaren, geht die Erforschung der Bronzeverarbeitung schneller vonstatten und so weiter. Das sorgt abermals dafür, dass die Umgebung eine zentrale Rolle einnimmt, und motiviert den Spieler stärker dazu, nicht einfach seine übliche Standardstrategie abzuspulen. Denn wer diese Boosts nicht nutzt, fällt fix zurück im Wettlauf der Zivilisationen. Zu einem Wettlauf kommt es in *Civilization 6* außerdem beim Erhalten von Großen Persönlichkeiten. Hier kommt ein System zum Tragen, das einige Ähnlichkeiten zu den Gründervätern aus *Civilization 4: Colonization* aufweist. Anders als in *Civ 5* gewähren Große Persönlichkeiten im sechsten Teil nicht mehr stets die gleichen Vorteile, sondern sie sind nun individuell und verleihen entsprechend einzigartige Boni. Welche Große Persönlichkeit als Nächstes in jeder Kategorie (Großer General, Großer Wissenschaftler, Großer Prophet etc.) ansteht und was diese bietet, kann jederzeit einem Menü entnommen werden. Dort findet sich zudem eine Übersicht darüber, wie viele Punkte sämtlichen Spielern bis zur jeweils nächsten Persönlichkeit noch fehlen. Das ist auch sehr wichtig, denn hat eine Zivilisationen eine Große Persönlichkeit ergattert, steigen die Kosten für die nächste Persönlichkeit in der entsprechenden Kategorie für alle Spieler! Alternativ kann eine Große Persönlichkeit auch auf einen Schlag mit einem dicken Batzen Goldstücke oder Glaubenspunkte gekauft werden; eine weitere Quelle sind außerdem wie gewohnt Weltwunder.

Flexible Regierungsstruktur

Analog zum Forschungsbaum gibt es in *Civ 6* auch einen separaten Fortschrittsbaum für die kulturelle Entwicklung der Zivilisation, wobei auch hier die gleiche Heureka-Mechanik greift. Statt Technologien schaltet man hier in erster Linie Sozialpolitiken und neue Regierungsformen, aber auch kulturbezogene Bezirke, Gebäude und Wunder frei. Ja, richtig gelesen: Die Regierungsformen aus älteren *Civilization*-Spielen sind zurück, sind nun aber zusätzlich an die auf *Civ 5* bekannten Sozialpolitiken gekoppelt. Die gewählte Regierungsform hat zwei Funktionen. Zum einen gewährt die gewählte Regierung feste Boni, zum anderen bestimmt die Regierungsform, wie viele Sozialpolitiken gleichzeitig aktiv sein dürfen. Anders als in *Civ 5* sind einmal gewählte Sozialpolitiken nämlich nicht mehr bis ans Ende einer Partie fix, sondern können jederzeit (gegen Gebühr oder kostenlos in der Runde



Auch die Stadtstaaten feiern in *Civ 6* ein Comeback. Um deren Gunst und somit Belohnungen zu sichern, muss man Abgesandte in die neutralen Städte schicken.

einer frisch freigeschalteten Politik) gewechselt werden, wobei die Sozialpolitiken in vier Sorten eingeteilt sind: Militär, Wirtschaft, Diplomatie und Wildcard. Despotische Reiche können mehr militärische Politiken nutzen, während Demokraten viele diplomatische Politiken zur Verfügung haben. Dieses System gewährleistet natürlich wesentlich mehr Flexibilität, um kurz- und mittelfristig auf die Gegebenheiten – einen überraschenden Krieg etwa – reagieren zu können.


Die Entwickler legen bei der Grafik großen Wert auf eine gute Lesbarkeit. Die unterschiedlichen Bezirke kann man etwa sofort an den farbigen Dächern der Gebäude erkennen.

Globale Zufriedenheit ade

Auch beim Wachstum von Reichen geht *Civilization 6* einen neuen Weg. Die globale Zufriedenheit aus dem Vorgänger ist Geschichte, an ihre Stelle treten nun der neue „Housing"-Wert sowie eine Art lokale Zufriedenheit namens „Amenities". Das Housing gibt grundsätzlich vor, wie viel Wohnraum in einer Stadt zur Verfügung steht und somit bis zu welcher Bevölkerungsgröße eine Stadt anwachsen kann, wobei dieser Wert durch zahlreiche Gebäude und auch manche Geländeverbesserungen gesteigert werden kann. Die Zahl an Amenities beschreibt hingegen, wie viele Annehmlichkeiten den Bürgern in einer Stadt zur Verfügung stehen und wie glücklich sie in der Folge dessen sind. Durch die Errichtung eines Vergnügungsbezirkes und entsprechenden Gebäuden darin kann die Zufriedenheit der städtischen Bevölkerung beispielsweise erhöht werden, was zu Produktionsboni führt. Außerdem soll sich diese lokale Zufriedenheit ebenfalls in irgendeiner Form auf die maximale Größe einer Stadt auswirken. Das neue System soll dem Spieler – wie vieles in *Civ 6* – mehr Flexibilität ermöglichen. Unter anderem werden Städte in unwirtlichen, aber rohstoffreichen Umgebungen interessanter, da es nun keine globalen Nachteile mehr für deren Gründung gibt.

Verbände und Armeen

Beim Militär hieß die Devise „Grundlagen des Vorgängers beibehalten und mit dezenten, aber cleveren Detailverbesserungen verfeinern". Einheiten haben nach wie vor einen Nahkampf- und einen Fernkampfwert (sofern vorhanden) und dürfen ein Feld, auf dem eine andere Einheit steht, nicht betreten. Die zuletzt genannte Regel kann nun aber aufgrund der Einführung von Unterstützungseinheiten zumindest zum Teil umgangen werden. Denn in *Civ 6* ist es möglich, eine Kampfeinheit (eine Infanterie etwa) mit einer Supporteinheit (ein Panzerabwehrgeschütz zum Beispiel) zu einem Verband zusammenzuschließen. Außerdem können im späteren Spiel zwei identische Kampfeinheiten zu einem mächtigen Corps und drei identische Soldaten zu einer noch stärkeren Armee verbunden werden. Diese Truppen haben eine höhere Kampfkraft, brauchen aber trotzdem nur ein Feld. Das ermöglicht nicht nur, leichter eine Bresche in die gegnerischen Verteidigungslinien zu schlagen, es gibt technologisch rückständigeren Reichen mehr Chancen. Bei der Defensive werden sich *Civ 5*-Veteranen ebenfalls etwas umgewöhnen müssen. Stadtmauern und die Überwindung dieser wirken sich bei Belagerungen nun stärker aus. Außerdem können gewasserte Einheiten nicht mehr überall anlanden, da die Küsten nun neben flachen Sandstränden auch von Klippen geziert werden.

Auch wenn wir nur eine Pre-Alpha-Version von *Civilization 6* ausprobieren konnten und die Entwickler noch kräftig an den Features und dem Balancing arbeiten, hinterließ die Anspielsession einen sehr guten Eindruck und vor allen Dingen sehr viel Lust auf mehr. Die Systeme wirken bereits überaus vielversprechend und durchdacht. Und die Tatsache, dass der sechste Teil vom Fleck weg alle Features des Vorgängers samt beider Add-ons bieten wird, verspricht einen starken Umfang. ❑

NAME MEINT



„Ich kann den Release kaum noch erwarten!"

Beim Probespielen von *Civilization 6* habe ich mich gefühlt wie ein kleines Kind, das ein brandneues Spielzeug erhalten hat, und gerade als der Spaß so richtig losging, wurde mir mein Spielzeug wieder weggenommen. 60 Spielrunden reichen einerseits gerade mal aus, um ganz sachte an der Oberfläche zu kratzen, sind andererseits aber auch genug, um das Potenzial der interessanten Änderungen und Neuerungen zu spüren. Die Bezirke weckten sofort den Reiz zur Perfektion bei der Stadtplanung in mir und sorgen dafür, dass man Städte nun noch besser spezialisieren kann. Die wesentlich wichtigere Rolle der Umgebung und die Boosts bei Forschung und Kultur versprechen derweil jetzt schon, den ohnehin immens großen Wiederspielwert nochmals zu erhöhen, da die Unterschiede in den Partien stärker ins Gewicht fallen dürften. Außerdem eröffnen die Änderungen ganz frische taktische Möglichkeiten im Kampf. Ich kann es kaum erwarten, so richtig in die zahlreichen neuen Mechaniken einzutauchen, wenn ich meine erste Partie von Anfang bis Ende spielen kann. Der Oktober kann gar nicht schnell genug kommen!


Flugzeuge bieten auch im sechsten Teil taktische Möglichkeiten – so kann man mit Bombern nun etwa gezielt Bezirke hinter den feindlichen Linien bombardieren, um beispielsweise die Produktion des Gegners zu schwächen.

Hübsche Grafik, große Maps und ein cooles Sektorensystem: Wir haben *Spellforce 3* im Skirmish-Modus ausprobiert.

Spellforce 3

Genre: Strategie-Rollenspiel
Entwickler: Grimlore Games
Publisher: Nordic Games
Termin: 1. Halbjahr 2017

Von: Stefan Weiß

Auch wenn es ein Mix aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie wird, ging es bei unserem Anspieltermin erst mal um die militärischen Angelegenheiten.

Dreizehn Jahre nach *Spellforce: The Order of Dawn* arbeitet das von Hersteller Nordic Games gegründete Studio Grimlore Games in München an der Umsetzung des dritten Teils der Spielreihe. Bei einem Preview-Termin konnten wir uns den aktuellen Stand des Projekts anschauen und uns im Hands-on intensiv dem Strategieteil auf einer Skirmish-Map widmen.

Skirmishpartie im Sektorformat

In der Partie mit der Alpha-Version übernehmen wir die Kontrolle der Menschenfraktion. Weitere spielbare Völker bilden Elfen und Orks. Wir starten in einem hübsch designten Wüstenszenario: Oasen, Canyons und Flüsschen sorgen für ein organisches, natürliches Flair mit passender Stimmung. Was beim Spielen schnell auffällt, ist die Aufteilung der Karten in Sektoren, welche durch Grenzsteine auf der Karte und durch Linien auf der Minimap erkennbar markiert sind. Das Sektorensystem spielt für den Basenaufbau und das damit verbundene Rohstoff-Management eine entscheidende Rolle.

Zu Beginn verfügen wir nur über ein kleines Gebiet mit einem Hauptgebäude, das eine begrenzte Zahl an Arbeitern beherbergt. Innerhalb des kontrollierten Bereichs sammeln wir Rohstoffe wie Nahrung, Holz, Stein sowie Erz ab. Wirtschaftliche und militärische Gebäude errichten wir mit noch unbeschäfttigten Arbeitern. Die in einem Gebiet enthaltenen, endlichen Ressourcenmengen lassen sich per Druck auf die R-Taste einblenden. Damit der Nachschub nicht versiegt und auch nicht in jedem Sektor alle Rohstoffe vorhanden sind, ist eine flotte Expansion angesagt. Um neue Sektoren einzunehmen, marschieren wir mit den uns zur Verfügung stehenden Rollenspielhelden in ein unkontrolliertes Gebiet und errichten dort kostenfrei einen Außenposten. Falls sich in den Sektoren schon Gegner aufhalten, müssen wir diese erst aus dem Weg räumen und den Bereich befrieden, bevor sich ein neuer Außenposten übernehmen lässt.

Dieser spendiert uns in der Basisversion zunächst drei Arbeiter für den Sektor. Die Arbeiterzahl steigt,



Schick: Gebäude und Einheiten sind fein modelliert und wirken wie ein modernes *Age of Empires* in hoher Auflösung.



Kein *Spellforce* ohne Drachen! Auch in Teil 3 bekommt ihr es mit den mächtigen Wesen zu tun.


Die Skizze zeigt den Ort Graufurt, den Fans sicher noch aus *Spellforce: The Order of Dawn* kennen.

KLARES DESIGN UND LIEBE ZUM DETAIL

Ein erklärtes Ziel der Entwickler ist, mit *Spellforce 3* der aus den Vorgängern bekannten Spielwelt und deren Hintergrund (Lore) treu zu bleiben.

Bei unserer Studiotour zeigt uns Art Director Raphael Lübke an seinem Arbeitsplatz, wie das Design für *Spellforce 3* entsteht. Die zahlreichen Charakterskizzen, Landschaften, Dungeons, Gebäude, Militäreinheiten, Architekturen, Geländesettings, die er uns präsentiert, zeugen von viel Herzblut und Liebe zum Detail. „Wir haben uns zum Beispiel viele Gedanken darüber gemacht, wie Felsen aussehen sollen, damit sie glaubwürdig wirken“, führt Lübke aus. Die Levelkarten in *Spellforce 3* sind zum Teil um ein Vielfaches größer als bisher und wer aufmerksam ist, stößt immer wieder auf kleine Hingucker. Bizarre Felsformationen, ein verfallener Tempel, mystisch wirkende Architekturkonstrukte, Burgen, Festungsanlagen – alles wirkt von vorne bis hinten so designt und durchdacht, dass sich Fans der *Spellforce*-Reihe heimisch fühlen und Neueinsteiger eine in sich stimmige Spielwelt betreten dürfen. Der aktuelle Grafikstil von Gebäuden und Einheiten wirkt deutlich weniger comic-lastig als in den Vorgänger-Spielen. Die Figurenmodelle sind durch filigrane Details gekennzeichnet und wirken beim Spielen fast wie eine hoch aufgelöste Version eines *Age of Empires* oder *Age of Mythology*.


▶ Am fertigen 3D Modell des Mentalisten (links) erkennt man schön, wie die Details der Skizzenvorlage (rechts) umgesetzt wurden.

wenn wir den Außenposten mithilfe von erwirtschafteten Ressourcen upgraden. Rohstoffe, die wir in den Sektoren abbauen, stehen dabei nicht automatisch global zur Verfügung. Damit Rohstoffe zwischen den Sektoren wandern können, gehört es zur strategischen Planung des Spielers, zusammenhängende Gebiete zu schaffen. Wenn das der Fall ist, transportieren automatisch generierte Karren die Rohstoffe dahin, wo sie benötigt werden. Solche Karren lassen sich attackieren, sodass man eine Möglichkeit hat, dem Gegner wirtschaftlich zu schaden. Im Gegenzug gilt es, auch selber immer ein Auge auf die Wagen zu haben. Durch die Verflechtung der Sektoren und den damit verbundenen Aufbauteil lassen sich weitläufige Basen errichten, so als wären sie organisch gewachsen. Das sorgt für ein stimmiges Bild im Spiel.

Arbeitskräfteverteilung

Grimlore Games legt in *Spellforce 3* Wert auf ein möglichst komfortables Makromanagement. Daher braucht ihr nicht fummelig einzelne Arbeiter den verschiedenen Gebäudetypen zuzuweisen, sondern steuert das anhand der Gebäude selbst. Beispielsweise lassen sich pro Holzfäller- oder Jagdhütte bis zu zwei Arbeiter anstellen, was ihr durch einen Mausklick auf entsprechende Plus- und Minus-Icons festlegt. Somit weist ihr unbeschäftigten Arbeitern die gewünschte Tätigkeit zu beziehungsweise stellt sie wieder frei. Anders als in den Vorgängern benötigen in *Spellforce 3* beispielsweise auch Verteidigungstürme eine freie Arbeitskraft, damit das Gebäude seine Funktion übernimmt.


Wer mit seinen Einheiten sehen will, was sich direkt unterhalb einer Klippe befindet, muss tatsächlich bis zur Kante watscheln. *Spellforce 3* simuliert Sichtlinien realistisch.

Sichtliniensimulation in 3D

In unserem Testspiel rekrutieren wir im Verlauf der Partie nach und nach eine ansehnliche Armee aus Bogenschützen, Schwertkämpfern und Mentalisten und erkunden damit weitere Bereiche der Map. Die Wegfindung funktioniert dabei anstandslos. Ein schön umgesetztes Detail in *Spellforce 3* stellt die möglichst realistisch berechnete Form von Sichtlinien in Verbindung mit dem 3D-Terrain dar. Wer mit Einheiten in einem typischen RTS-Spiel die Karte erkundet, deckt nur das tatsächlich von den Einheiten sichtbare Terrain auf. Blockieren Felsen oder andernorts Gebäude die Sichtlinie, bleibt der entsprechende Bereich unaufgeklärt. Selbiges gilt für markante Höhenunterschiede. Wer sich mit Einheiten einem steilen Geländeabbruch nähert, sieht den direkt unterhalb liegenden Bereich erst, wenn er die Kante erreicht und quasi hinunterblicken kann. Das lässt sich natürlich wunderbar für Hinterhalttaktiken nutzen und dürfte für spannende Gefechte sorgen. ❑

STEFAN MEINT



„Klassisches *Spellforce* in hübsch und modern!“

Die Anspielsession zu *Spellforce 3* hat mich schon mal überzeugt, dass Grimlore Games auf dem besten Weg ist, einen gelungenen klassischen *Spellforce*-Strategieteil zu entwickeln. Das Sektorensystem macht Laune, das Rohstoffmanagement ist komfortabel gelöst und die verschiedenen Militäreinheiten erlauben etliche Taktiken. Die Unterteilung in Tech-Stufen (drei an der Zahl) und die damit verbundene Einheitenauswahl spielte sich zumindest auf der von uns gespielten Karte rund und unkompliziert. Creeps auf der Karte verkloppen, Spawn-Nester ausräuchern, sich der gegnerischen KI widmen und mit den Helden für Heilung und Extraschaden sorgen – *Spellforce*-Kost, die unterhält. Ob die KI was draufhat, ließ sich noch nicht feststellen. Beim Anspielen agierte diese noch eher spärlich. Im fertigen Spiel soll es drei Schwierigkeitsgrade geben, eventuell auch einen zusätzlichen Hardcore-Modus. Bitte sehr, nur her damit! Das gezeigte Kartendesign mit seinem echten 3D-Terrain und den darin realistisch simulierten Sichtlininen für Einheiten ist prima. Wenn den Entwicklern der Rollenspielteil, die Kampagne, Story, Charaktere, Dialoge und Quests genauso gut gelingen, freue ich mich schon jetzt auf stundenlanges Abtauchen in die Fantasywelt Eo.

Gwent: The Witcher Card Game

Mit *Blood and Wine* ist das Kapitel *The Witcher* für CD Projekt eigentlich vorerst abgeschlossen – eigentlich. Auf der E3 kündigten die Polen nun nämlich die von vielen Fans erhoffte Stand-alone-Variante von *Gwent* an. Damit schaft es das beliebte Minispiel, zu einem vollwertigen eigenen Titel zu werden. Das Spielprinzip und die bekannten Karten aus *The Witcher 3* sollen zum Großteil unangetastet bleiben. Allerdings haben die Entwickler den Decks und auch dem Spielfeld eine optische Runderneurung spendiert. Im September soll eine Beta-Phase starten, bevor *Gwent* zu einem späteren Zeitpunkt als Free2Play-Spiel erscheint. Zur Finanzierung des Projekts sind Ingame-Käufe bereits bestätigt. Hoffentlich nicht zulasten der Spielbalance.

MATTHIAS MEINT:

Gwent könnte bei mir Hearthstone als Freizeitkartenspiel ablösen. Ich habe bereits in The Witcher 3 mit Begeisterung alle Karten gesammelt und meine Strategie verfeinert. Bitte versaut das nicht, CD Projekt.

Genre: Kartenspiel
Entwickler: CD Projekt RED
Publisher: CD Projekt RED
Termin: 2016

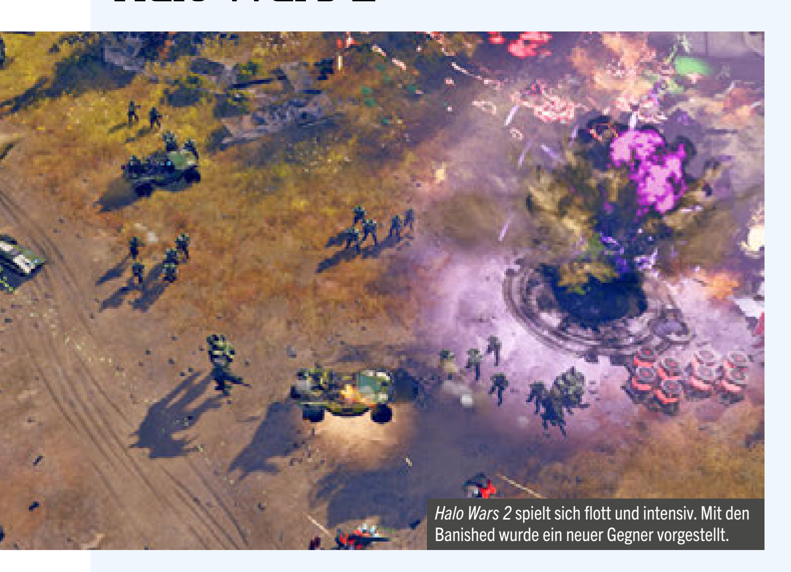


Die Karten sind die gleichen, jedoch mit einem modernen Design versehen.



Auch das Spielfeld wurde optisch überarbeitet. Das Spielprinzip bleibt jedoch erhalten.

Halo Wars 2


Halo Wars 2 spielt sich flott und intensiv. Mit den Banished wurde ein neuer Gegner vorgestellt.

Microsoft verschiebt die Veröffentlichung von *Halo Wars 2* auf Februar 2017 – zuvor sollte die Echtzeitstrategie diesen Herbst erscheinen. *Halo Wars 2* greift auf das bewährte Spielprinzip des Vorgängers zurück und ergänzt es durch neue Zutaten. Wir spielten die inhaltlich stark begrenzte Xbox-Beta: Während wir zunächst eine Basis errichten und Einheiten wie Warthogs sowie Scorpions ausbilden, müssen wir anschließend auf der Mehrspieler-Karte verteilte Eroberungspunkte einnehmen und verteidigen. Das macht gewohnt viel Spaß und sorgt aufgrund neuer Infanterie- und Gebäudearten für eine taktische Tiefe. Auch wegen des Stein-Schere-Papier-Prinzips: Welche Einheiten wir produzieren, will gut überlegt sein, denn jede einzelne weist im Kampf eigene Stärken und Schwächen auf.

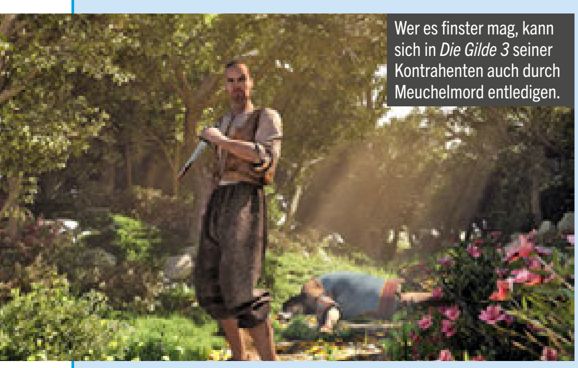
DAVID MEINT:

Halo Wars 2 spielt sich gewohnt flott und intensiv. Mit neuen Einheiten und Spielmodi erweitern die Entwickler den bereits tollen Vorgänger um weitere taktische Komponenten.

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: 343 Industries/Creative Assembly
Publisher: Microsoft
Termin: 21.02.2017

Die Gilde 3

Schon kurz vor der E3 war uns ein ausführlicher Blick in eine Alpha-Version der Mittelaltersimulation beim Entwicklerbesuch vergönnt. Für die Serie typisch, steht der Aufbau eurer Familiendynastie im Zentrum. Bei der Präsentation von Produzent Heinrich Meyer wurde deutlich, dass *Die Gilde 3* in Bezug auf die Spielweise wohl der flexibelste Teil der Reihe wird. Rollenspiel ist gleichermaßen möglich wie straffes Wirtschaftsmanagement. Die zwölf für den Release geplanten Karten nehmen sich verschiedener Handelsmetropolen in der Zeit von 1400 bis 1600 an. Prag, Magdeburg, Pilsen, Hamburg, Lübeck, Visby zählen dazu. Spielkarten und -umfang fallen deutlich größer aus als zuvor: 32 Dynastien, besseres Endgame, Gildenkriege, lernfähige KI, Storymodus – klingt vielversprechend.


Wer es finster mag, kann sich in *Die Gilde 3* seiner Kontrahenten auch durch Meuchelmord entledigen.


Das Stadtbild ändert sich im Lauf einer Partie und spiegelt damit eure Spielweise wider.

STEFAN MEINT:

Hoffentlich erweisen sich die vielen Features für das komplexe Simulationsspiel nicht als Bug-Stolperstein, sondern als echte Spielspaßbereicherung.

Genre: Simulation/Rollenspiel
Entwickler: GolemLabs
Publisher: Nordic Games
Termin: 2016

Dawn of War 3

Noch vor der E3 hatte Relic Entertainment (*Company of Heroes 2*) das Geheimnis um sein nächstes Spiel gelüftet: Mit *Dawn of War 3* wollen die kanadischen Entwickler uns wieder in das *Warhammer 40.000*-Universum entführen. Auf der Messe gab es aber leider keine neuen Infos über die große Echtzeitstrategie-Hoffnung. Man zeigte wieder eine epische Schlacht, in der die Space Marines gegen die Elder antreten. Die sieht vor allem in Bewegung trotz der leichten Zeichentrick-Optik hervorragend aus. Auch die von den Machern versprochenen Features wie Gefechte mit vielen Einheiten, eine epische Handlung und der wieder eingeführte Basenbau scheinen genau auf die Wünsche der Fans einzugehen.

MATTI MEINT:
Ein wenig enttäuscht war ich schon, dass uns Relic auf der E3 kein neues Material aus meiner wohl größten RTS-Hoffnung für 2017 vorgestellt hat. Ich bin aber guter Dinge, dass man uns in den nächsten Monaten endlich auch Gameplay mit der dritten Fraktion, den Grünhäuten, zeigen wird.

Genre: Echtzeitstrategie-Spiel
Entwickler: Relic Entertainment
Publisher: Sega/Koch Media
Termin: 2017


Im Gegensatz zum Vorgänger spielen Basen wieder eine Rolle in *Dawn of War 3*.

The Elder Scrolls: Legends

Um sich vom erfolgreichen *Hearthstone* von Blizzard abzuheben, präsentierte Bethesda auf der E3 den Kampagnenmodus für sein eigenes Sammelkartenspiel. Ihr übernehmt darin die Rolle eines Priesters namens Kellen und nehmt Einfluss auf die *Elder Scrolls*-Historie und könnt sie sogar verändern. Fans der Spielwelt dürfen sich auf Charaktere, Orte und Anspielungen auf bekannte *Elder Scrolls*-Spiele freuen. Anhand einer spielbaren Demo konnte man auch dem Kampfsystem in die Karten schauen: Herausstechendes Merkmal dabei ist der Kampf an mehreren Fronten, da die Karten in zwei Reihen ausgelegt werden und sich daraus eigene Regeln ableiten.


Aus zahlreichen Spielkarten erstellt ihr euer favorisiertes Deck zusammen.

Beim Kampfsystem habt ihr die Wahl, ob ihr feindliche Karten oder den Gegenspieler direkt attackiert.

STEFAN MEINT:
Man könnte meinen, dass jedes Fantasy-Rollenspieluniversum sein eigenes Sammelkartenspiel braucht – mal schauen, wann EA mit einer entsprechenden Dragon-Age-Variante um die Ecke kommt.

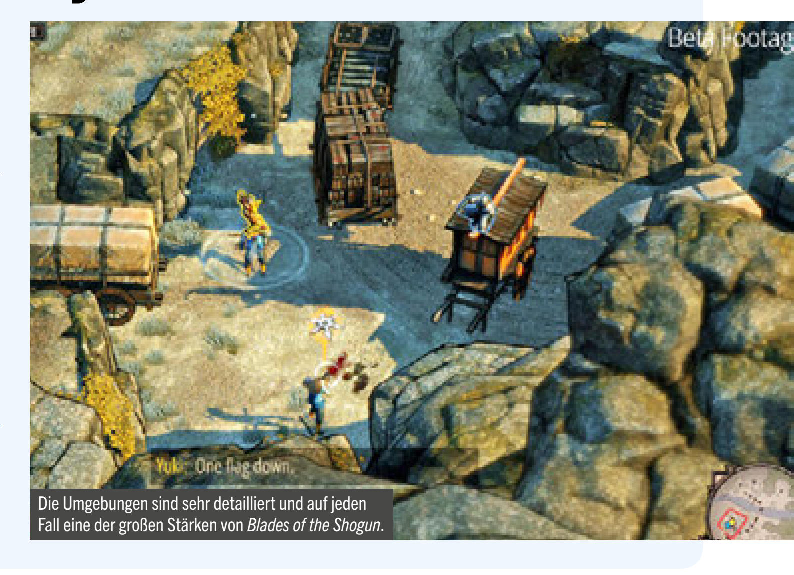
Genre: Sammelkartenspiel
Entwickler: Dire Wolf Digital
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 20166

Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Während der deutsche Publisher Daedalic Entertainment vor allem durch seine Adventures der Marke *Deponia* bekannt geworden ist, setzt der Hersteller nun auf Diversität in Sachen Genres. So arbeitet Mimimi Productions (*The Last Tinker: City of Colors*) für die Hamburger aktuell an einem Echtzeittaktik-Spiel mit Stealth-Elementen namens *Shadow Tactics: Blades of the Shogun*. Der Titel hat eine gewisse Ähnlichkeit mit der *Commandos*-Reihe aus den Neunzigern und setzt ebenfalls auf unterschiedliche Spezialisten, die man aus der Iso-Perspektive steuert. Auf der E3 zeigte der Hersteller zum ersten Mal Gameplay-Material, das obendrein einen guten Eindruck hinterließ. So sahen die Umgebungen detailliert aus und auch die Fähigkeiten der fünf spielbaren Charaktere wirkten sinnig.

MATTI MEINT:
Mit der Commandos-Reihe habe ich anno dazumal unzählige Stunden verbracht. Daher freue ich mich, dass man dieses fast schon ausgestorbene Genre wiederbeleben will. Jetzt bin ich auf das Endergebnis echt gespannt!

Genre: Echtzeittaktik-Spiel
Entwickler: Mimimi Productions
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 4. Quartal 2016



Die Umgebungen sind sehr detailliert und auf jeden Fall eine der großen Stärken von *Blades of the Shogun*.





Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Publisher: Nordic Games
Erscheinungsdatum: 1. Quartal 2017

Elex

Von: Felix Schütz

Fantasy trifft Sci-Fi: Das neue Spiel der *Gothic*-Schöpfer soll gewaltig werden – mit riesiger Welt, freier Jetpack-Erkundung und komplett unterschiedlichen Fraktionen. Wir haben Probe gespielt!

Ein stinknormales Wohnhaus irgendwo in Essen. Keine Logos, keine Schilder verzieren die grün gestrichene Fassade, nichts deutet auf den prominenten Mieter hin. Erst am Briefkasten entdecken wir das winzige Namensschild: Piranha Bytes.

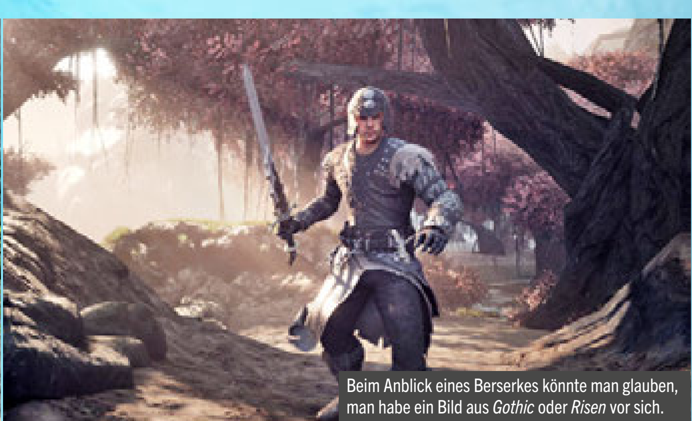
Der Eingangsbereich zeigt dann ein anderes Bild: Die Wände gepflastert von Awards und gerahmten Titelseiten, in Vitrinen stehen Preise. Viel Ehre für ein kleines Team, das mit den *Gothic*- und *Risen*-Serien berühmt wurde – und das nun genau diesen Marken den Rücken kehrt, um sich auf etwas Neues einzulassen. *Elex* heißt das ambitionierte Rollenspiel, mit dem Piranha Bytes zu unbekannten Ufern aufbricht. Wir haben es schon vor der E3 in Ruhe angeschaut und sogar Probe gespielt.

Science-Fantasy aus dem Ruhrpott

Bei der Präsentation ergreift Jenny Pankratz (unter anderem zuständig für Story und Game-Design) das Wort: Schon vor vielen Jahren habe das Team mit dem Gedanken gespielt, Elemente aus Fantasy- und Science-Fiction-Settings in einem neuen Spiel-Universum zu vereinen. Aus der Idee entstand schließlich *Elex* – ein Open-World-Rollenspiel in einer postapokalyptischen Welt, das die unverkennbare Handschrift von Piranha Bytes trägt. Schauplatz der Sci-Fi-Geschichte ist der Planet Magalan, einst eine futuristische Welt, die von einem Meteoriteneinschlag verwüstet wurde. Die wenigen Überlebenden, die sich aus den Ruinen erhoben, erschufen sich eine neue Weltordnung, die sich um das namensgebende Elex dreht: Dieser seltene Rohstoff kam mit dem Meteoriten auf den Planeten und verfügt über herausragende Eigenschaften, was ihn ausgesprochen kostbar macht. So lässt sich Elex etwa als Energiequelle für modernste Technologien nutzen, man kann es aber auch konsumieren, wodurch manche Nutzer sogar magische Fähigkeiten entwickeln.

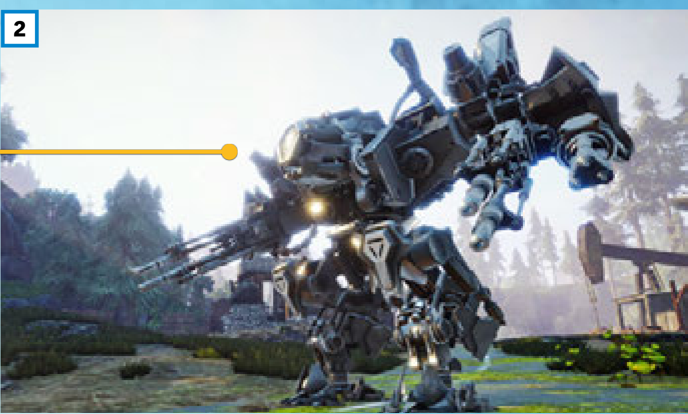


Typisch Piranha Bytes: Tag und Nacht werden in *Elex* glaubhaft simuliert, inklusive NPC-Verhalten.



Beim Anblick eines Berserkes könnte man glauben, man habe ein Bild aus *Gothic* oder *Risen* vor sich.







1 Mit unserem automatischen Gewehr nehmen wir einen Mech ins Visier, den wir dank hoher Weitsicht schon problemlos aus der Ferne erkennen. Die Waffe und die leichte Lederrüstung verraten unsere Fraktion: Hier spielen wir aufseiten der Outlaws, eine Gruppe von Gesetzlosen und Freigeistern, die sich keinen Regeln unterwerfen.

2 Solche dick gepanzerten Kampfroboter sind freilich nix für niedrigstufige Spieler. In *Elex* soll man aber nie in einen Kampf gezwungen werden, selbst Bosse erledigen wir erst dann, wenn es uns passt. Fest abgesteckte Bosskampf-Szenarien wie in der *Risen*-Reihe soll es nicht geben.

3 Schon zu Beginn erhalten wir ein Jetpack, mit dem wir die riesige Spielwelt frei erkunden dürfen. Um es zu benutzen, betätigen wir einfach zwei Mal die Sprungtaste. Das Jetpack lässt sich zwar nur ein paar Sekunden lang aktivieren, doch das genügt bereits, um hohe Ebenen zu erreichen. Aber Vorsicht: In *Elex* erleiden wir ordentlich Fallschaden! Wenn wir also zu hoch fliegen, müssen wir unseren Fall mit gezielten Schüben des Jetpacks abfedern.

Der Spieler bestimmt seinen Weg

Vier Fraktionen ringen in *Elex* um die Vorherrschaft. Eine von ihnen sind die gewissenlosen Albs, die im eisigen Hochgebirge hausen und von der Eroberung Magalans träumen. Albs konsumieren Elex, um ihre Sinne zu schärfen, verlieren dadurch aber jegliche Emotionen. Der Held, den wir in *Elex* spielen, war früher selbst ein Mitglied dieser Albs, bis er zu Spielbeginn von ihnen verstoßen wird. Ohne regelmäßigen Elex-Nachschub lernt er so erstmals seine Gefühle kennen und muss nun seinen Platz in dieser Welt finden.

Zurück zu den Albs kann der Held – der übrigens stets männlich ist – nicht mehr, doch dafür stehen ihm drei andere Fraktionen offen. Einer von ihnen muss er sich im Verlauf der Hauptquest anschließen – es ist die wichtigste Entscheidung im ganzen Spiel.

Drei Fraktionen, drei Gesinnungen

Zur Auswahl stehen etwa die Berserker, die in der üppig bewaldeten Region Edan herrschen. Sie besitzen die Fähigkeit, Elex in reines Mana umzuwandeln und so die Natur zu beeinflussen. Berserker verbreiten Hoffnung unter den Überlebenden Magalans und lehnen die modernen Technologien anderer Fraktionen ab – bei ihnen erlernen wir vor allem mächtige Nahkampffähigkeiten und erhalten magisches Training.



In Edan durchstreifen wir dichte Wälder, in denen Schrott und Ruinen an vergangene Tage erinnern.

Die zweite spielbare Fraktion sind die Kleriker, die im vulkanischen Gebiet Ignadon leben und dort ihren Gott Calaan verehren. Der Konsum von Elex gilt für Kleriker als Sünde, stattdessen nutzen sie die Substanz, um ihre fortschrittlichen Maschinen, schweren Rüstungen und Plasmawaffen zu betreiben.

Wem weder Berserker noch Kleriker zusagen, der kann sich auch den Outlaws anschließen, die im steinigen Wüsten-Ödland Tavar beheimatet sind. Sie beugen sich keinen Regeln, sondern streben ein Leben in Freiheit an, in dem das Recht des Stärkeren gilt. Outlaws nutzen verschiedene Waffengattungen und leichte Rüstungen, die sie sich auf ihren Beutezügen in den Ruinen Magalans unter den Nagel reißen.

Verbrechen lohnt sich – oder nicht

In unserer Präsentation demonstriert Piranha Bytes zunächst ein Dorf der Berserker – ein Fantasy-lastiges Gebiet, das auf den ersten Blick ebenso gut aus *Risen* oder *Gothic* stammen könnte. Sofort zeigt sich die Handschrift der Essener Entwickler: Zig NPCs füllen die mittelalterliche Siedlung mit Leben, jede Figur hat einen Job oder eine Aufgabe. Es wird gehämmert, geplaudert, gegessen und getrunken, abends trifft man sich in der Taverne auf ein Bier und nachts legen sich die KI-Figuren in ihren Bettchen schlafen. Begeben wir uns ungefragt in eine fremde Hütte, rücken sofort Wachleute oder die Bewohner an und behalten uns im Auge. Wenn wir uns beim Stehlen erwischen lassen oder unerlaubt ein Bett benutzen, setzt es eine Tracht Prügel und wir müssen eine Strafe bezahlen, außerdem verweigern uns manche Händler und Handwerker eventuell ihre Dienste. Zudem merken sich die Anwohner einer Ortschaft, was wir dort angestellt haben, bis unsere Schuld getilgt ist. Schräges Detail: Piranha Bytes betont, dass man in Elex viele NPCs umbringen kann, wenn man das will und bereit ist, die Konsequenzen zu tragen – eine Texteinblendung zeigt dann deutlich, wenn sich unser Handeln auf eine Quest oder die Story auswirkt. Der spielerische Sinn dahinter erschließt sich uns zwar nicht, doch vielleicht ist es für jene interessant, die gern eine „böse" Spielweise verfolgen.



Unverkennbar Piranha Bytes

Grundsätzlich können wir jede Art von Waffen und Rüstungen nutzen, allerdings bestimmt unsere gewählte Fraktion, in welche Richtung wir uns später spezialisieren wollen.



◀ Die Albs haben durch ständigen Elex-Konsum ihre Gefühle verloren und trachten danach, Magalan für sich zu beanspruchen. Zu Spielbeginn ist unser Held selbst noch Mitglied dieser Fraktion, wird dann aber ins Exil verbannt – so beginnt sein Abenteuer.

▲ Kleriker sind religiöse Fanatiker, die ihre Gottheit Calaan verehren und jeglichen Konsum von Elex als Sünde betrachten. Sie nutzen die seltene Substanz stattdessen dazu, ihre fortschrittlichen Technologien, schweren Tech-Körperpanzer und Laserwaffen mit Energie zu versorgen.

Berserker sind naturverbunden und ernten Elex, um damit magische Fähigkeiten zu erlangen.

Wer etwa eine Karriere als Magier anstrebt, der heuert bei den Berserkern an. Liebhaber von Fernwaffen kommen dagegen besser bei den Klerikern unter, die über die besten Kanonen verfügen. Da sich die Entscheidung, welcher Gilde man sich anschließt, nicht nachträglich ändern lässt, wird es auch nicht möglich sein, alles zu lernen! Dafür soll man aber alle Spielweisen und Waffengattungen früh genug kennenlernen, damit man die Entscheidung guten Gewissens treffen kann. Neben verschiedensten Zaubersprüchen stehen reichlich Einhand- und Zweihand-Nahkampfwaffen zur Wahl, außerdem Schilde, Schrotflinten, Gewehre, Granatwerfer, Harpunen, Bögen, Armbrüste, Laser- und Plasmakanonen und einiges mehr. Magier können Ausrüstung verzaubern und damit stärker machen, außerdem sind in der Spielwelt spezielle Steine versteckt, die man in Waffen einsetzen kann, wodurch sich ihre Eigenschaften verbessern.

Obendrein verspricht Piranha Bytes ein robustes Crafting-System, mit dem sich neue Ausrüstung herstellen lässt, man wird Kräuter und andere Zutaten sammeln und sie mithilfe von Rezepten zu nützlichem Zeug verarbeiten können – eben Elemente, die man schon aus *Gothic* und *Risen* kennt.

> Größer als *Gothic 3*: *Elex* wird die weitläufigste Welt, die Piranha Bytes je erschaffen hat.

Gigantische Welt ohne Ladezeiten

Elex soll die größte Welt werden, die Piranha Bytes je erschaffen hat – sogar deutlich größer als das vielgescholtene *Gothic 3*! Zum Beweis aktiviert Björn Pankratz (der schon seit Gothic-1-Tagen mit an Bord ist!) einen Cheat-Befehl, um mit einer freien Kamera durch die Spielwelt zu düsen. Minutenlang fliegen wir so den riesigen Schauplatz ab, der aber nicht nur mit schierer Landmasse, sondern auch mit Abwechslung glänzt – wir entdecken neben üppigen Wäldern und Wiesen auch Eiswüsten, Steppen, Sümpfe und Dschungel, dazu Dörfer, Seen und Ruinen, alles immer wieder durchsetzt von riesigen futuristischen Bauten und mittelalterlichen Ortschaften, die sich in *Elex* wie selbstverständlich aneinanderreihen. Die Welt kommt zudem ohne Ladezeiten aus, sie wird zu Spielbeginn mitsamt aller Dungeons und Innenräume blitzschnell in den Speicher geladen – man muss daher so gut wie nie nervige Wartebildschirme wie etwa bei *The Witcher 3* oder *Fallout 4* erdulden. Dazu soll kein High-End-PC nötig sein, Piranha Bytes präsentiert uns das Spiel auf einem handelsüblichen Rechner mit 8 GB RAM und einer Nvidia GTX 980. Wie flott die weiterentwickelte *Risen*-Engine (die derzeit noch nicht mal optimiert ist!) ihre Arbeit verrichtet, zeigt sich auch bei der Schnellreise: Sobald wir einen Reisepunkt entdeckt haben, können wir ihn jederzeit auf der Übersichtskarte anklicken – nur Sekunden später sind wir am Ziel. Beeindruckend! Da stört es uns auch nicht, dass *Elex* bislang grafisch nur einen soliden Eindruck macht – weder Effekte noch Texturen lassen uns in der frühen Pre-Alpha-Version staunen, auch die Vegetation haben wir in anderen Spielen schon hübscher gesehen. Trotzdem sieht *Elex* gut und stimmungsvoll aus – und es läuft schon jetzt recht flüssig.

Freie Erkundung dank Jetpack

Fantastisch: Alles, was man am Horizont sehen kann, soll der Spieler auch erreichen können! Es werden allenfalls natürliche Grenzen wie das Meer oder unüberwindbare Gebirge gesetzt. Der Rest steht uns frei zum



Wie in allen Spielen von Piranha Bytes dürfen wir praktisch alle kleineren Objekte in der Spielwelt einsacken. Aber Vorsicht: Werden wir beim Diebstahl erwischt, drohen saftige Strafen!

Neben mittelalterlichen Nahkampfwaffen wie Schwert und Schild bietet *Elex* auch reichlich modernes, teils futuristisches Kriegsgerät – etwa Granatwerfer und Plasmakanonen. Waffen können außerdem verzaubert und mit Upgrades weiter verbessert werden.

Berserker, Kleriker oder – wie hier zu sehen – Outlaw: Die Wahl unserer Fraktion bestimmt den Verlauf der Story und in welchen Fähigkeiten und Waffentypen wir uns später spezialisieren können.

Erkunden. Fahrzeuge oder Reittiere gibt es zwar nicht, dafür aber ein cooles Jetpack, das wir beim doppelten Betätigen der Sprungtaste aktivieren. Damit düsen wir einige Sekunden lang hoch in die Luft oder erreichen tiefere Ebenen – den Fallschaden gleichen wir einfach durch gezielte Schübe des Jetpacks aus. So erklimmen wir mühelos selbst entlegenste Orte und können uns dort nach Secrets umsehen.

Die Entwickler wollen den Spieler zum Erkunden animieren, darum soll die Welt vollgestopft sein mit interessanten Orten, Schätzen, Audio-Logs, Charakteren und Quests. Es wird auch kein Levelcap geben, selbst nach Beenden der Hauptquest wird man sich in *Elex* weiter austoben können. Die geplante Spielzeit liegt bei 50 bis 70 Stunden, dabei soll nicht nur die Welt mit Umfang beeindrucken: *Elex* umfasst etwa 300.000 gesprochene Wörter. Zum Vergleich: *Risen* bot etwa 160.000 Wörter. Ein Teil dieser Dialoge entfällt auch auf unsere Begleiter, die wir anheuern können – Details dazu will Piranha Bytes aber erst zu einem späteren Zeitpunkt veröffentlichen. Zumindest eines ist schon sicher: Auch Romanzen sollen möglich sein.

Kampfsystem mit Altlasten

Endlich dürfen wir das Gamepad ergreifen und uns in ein paar Probekämpfe stürzen! Mutanten, Soldaten, riesige Mechs – sie alle verkloppen wir in typischer Piranha-Bytes-Manier. Obwohl die Animationen des Helden von Grund auf neu erschaffen wurden, erinnert das Spielgefühl an *Risen*. Mit anderen Worten: Den Kämpfen fehlt es noch an Wucht und Eleganz, da sind andere Action-Rollenspiele wie *Lords of the Fallen* einfach schon sehr viel weiter. Das gilt nicht nur für den Nahkampf, auch die Schusswaffen könnten mehr Rums vertragen. Immerhin sind die Gefechte aber schon recht taktisch, beispielweise müssen wir aktiv mit dem Schild blocken, unsere Ausdauer-Anzeige im Auge behalten, leichte und schwere Schläge kombinieren und Spezialattacken auslösen, wenn wir genug Energie dafür gesammelt haben. Bei den Bosskämpfen gelobt Piranha Bytes Besserung: Es wird in *Elex* keine Quicktime-Events geben, keinen übertriebenen Einsatz von Cutscenes und auch keine geschlossenen Arenen, aus denen man erst entkommt, wenn der Boss besiegt ist. Missglückten Experimenten wie dem Schiffskampf aus *Risen 3* erteilt Björn Pankratz ebenfalls eine klare Absage. Ein Glück!

Seit zwei Jahren werkelt Piranha Bytes an *Elex*. Noch steckt das ambitionierte Rollenspiel in der Pre-Alpha-Phase, die Welt ist aber schon fertig gebaut und alle wichtigen Quests sind bereits platziert. Nun muss Magalan „nur" noch mit Gegnern, Items, NPCs und vielem mehr bevölkert werden, auch an Technik, Interface und Kämpfen wird kräftig gefeilt. Piranha Bytes hat also noch viel Arbeit vor sich, die sich aber auszahlen dürfte – *Elex* hat zweifellos das Zeug, ihr bestes Spiel seit *Gothic 2* werden. ❑

FELIX MEINT

„Trotz Sci-Fi-Setting wird *Elex* durch und durch ein Piranha-Bytes-Spiel."

Am Ende unserers Termins frage ich die Entwickler: „Also im Grunde wird das ein *Gothic 1* in sehr, sehr groß – oder?" Björn Pankratz nickt energisch: „Ja! Genau das war die Vision." Jenny ergänzt schnell: „Nur eben mit mehr unterschiedlichen Elementen." Und genau das ist auch mein Eindruck: Wie zu *Gothics* besten Zeiten stehen in *Elex* wieder die vielseitigen Fraktionen und der Spaß am Erkunden im Mittelpunkt. Hinzu kommen coole Sci-Fi-Elemente und eine schicke, weitläufige und abwechslungsreiche Welt, die ich frei per Jetpack entdecken kann – cool! Die nervigen Macken von *Risen 2* und *3* – die Inseln, die durchgeskripteten Bosse, die unsäglichen Seegefechte – soll es hier nicht geben. Da bin ich aber erleichtert! Nur die Kämpfe haben mich noch nicht überzeugt, die erinnern mich zu sehr an die *Risen*-Reihe – und immerhin wirkte das Hauen und Stechen schon da ziemlich angestaubt. Meine Bitte an Piranha Bytes: Hier bitte kräftig nachlegen!

Tyranny

Obsidian Entertainment schlagen mit *Tyranny* einen düsteren Rollenspielweg ein. Das Setting lässt richtig böse Entscheidungen zu, wie wir im Hands-on auf der E3 feststellen: Wir infiltrieren eine Festung und können uns entscheiden, mit welcher von zwei Armeen im Auftrag der bösen Imperatrix wir uns dafür verbünden. Im Inneren sind die „guten" Rebellen, denen können wir mit den richtigen Entscheidungen helfen. Oder wir machen sie fertig. Oder wir schalten sie auftragsgemäß aus und wenden uns anschließend gegen unsere vermeintlichen Verbündeten. Das Charaktersystem in *Tyranny* ist skill- und nicht klassenbasiert. Jeder kann praktisch alles erlernen. Vom Gameplay fühlt sich das RPG fast 1:1 wie *Pillars of Eternity* an, weist aber coole Verbesserungen auf.

STEFAN MEINT:
Schön, dass Tyranny die eher dunkle Spielerseite im Rollenspiel thematisiert und in den Fokus rückt. Ob man sich dabei wohlfühlt, hängt in erster Linie von der erzählten Geschichte ab, auf die wir schon sehr gespannt sind.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Publisher: Paradox Interactive
Termin: 2016


Mit *Tyranny* wollen die Entwickler bei Obsidian Entertainment eher die düsteren Seiten im Rollenspiel anprechen. Optisch haut das schon mal gut hin.

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe



Southpark-Fans dürfte die Heldentruppe „Cocoon and Friends" bekannt vorkommen.

Endlich! Auf der E3 wurde nicht nur der deutsche Name des *Southpark*-Nachfolgers bekannt gegeben, sondern ebenfalls der Release-Termin. Am 6. Dezember geht die Superheldentruppe „Cocoon and Friends" der vier Kleinstadtjungs gegen fiese Kriminelle vor. Dabei übernehmen wir wieder die Rolle des „Neuen" und müssen noch Kyle, Stan, Cartman und Kenny von unseren besonderen Fähigkeiten überzeugen. In Los Angeles erfuhren wir zudem noch, dass *Southpark: Die rektakuläre Zerreißprobe* auf die durch *The Division* bekannte Snowdrop-Engine setzt. Dadurch soll das Abenteuer noch größer werden und zudem mehr Freiheit bieten als der Vorgänger.

MATTI MEINT:
Auch wenn die Macher des grandiosen ersten Teils – Obsidian – beim Nachfolger nicht am Ruder sind, mache ich mir kaum Sorgen. Am wichtigsten ist nämlich, dass die Story wieder von den Southpark-Schöpfern stammt. Warum man aber unbedingt mit der Snowdrop-Engine arbeiten muss, erschließt sich mir nicht ganz.

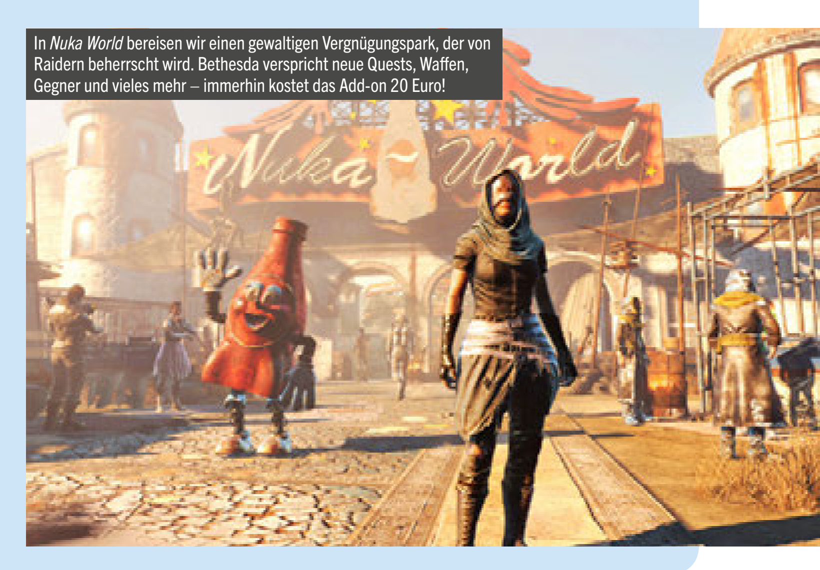
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft San Francisco
Publisher: Ubisoft
Termin: 06.12.2015

Fallout 4: Neue DLCs und Fallout Shelter für PC

Pünktlich zur E3 hat Bethesda die drei letzten DLC-Erweiterungen für *Fallout 4* bekanntgegeben, die einzeln oder als Teil des Season-Pass (50 Euro) angeboten werden. *Contraptions Workshop* (5 Euro) ist seit 21. Juni 2016 erhältlich und erweitert den Baumodus um um neue, komplexere Elemente wie Förderbänder, Gerüste, Aufzüge und Kugelbahnen. Danach folgt das fünfte Add-on *Vault-Tec Workshop* (5 Euro), in dem der Spieler eine eigene unterirdische Vault errichten und sogar Experimente an seinen armen Bewohnern durchführen kann. Im August 2016 erscheint mit *Nuka World* (20 Euro) die letzte, hoffentlich umfangreiche Erweiterung, die ein neues Gebiet mit frischen Quests umfasst. Cool: Hier dürfen wir uns erstmals einer Raider-Gang anschließen. Zudem soll in diesem Sommer *Fallout Shelter* für PC erscheinen – das beliebte Free2Play-Aufbauspiel gab's bislang nur für iOS und Android.

FELIX MEINT:
Schade: Nach dem tollen Far Harbor hatte ich auf mehr Story-DLCs für Fallout 4 gehofft. Auf Nuka Wold bin ich trotzdem gespannt!

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Game Studios
Publisher: Bethesda Softworks
Termine: Juni bis August 2016



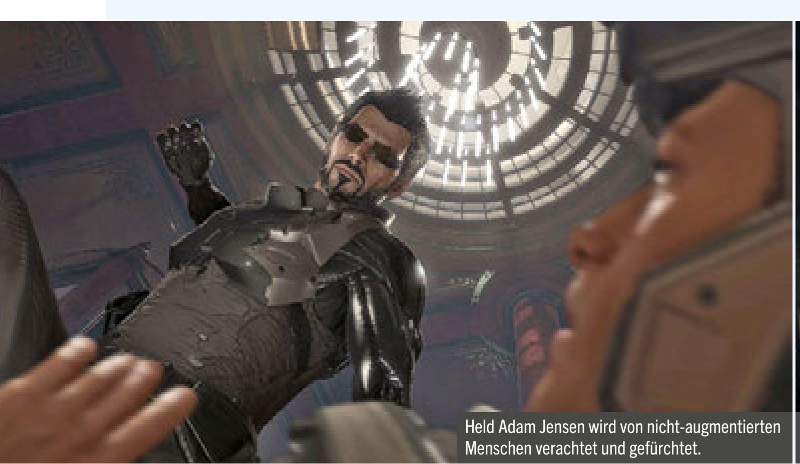
In *Nuka World* bereisen wir einen gewaltigen Vergnügungspark, der von Raidern beherrscht wird. Bethesda verspricht neue Quests, Waffen, Gegner und vieles mehr – immerhin kostet das Add-on 20 Euro!

Deus Ex: Mankind Divided

Deus Ex: Mankind Divided erscheint bereits in wenigen Monaten und so war es nicht verwunderlich, dass man Adam Jensens Cyberpunk-Abenteuer auf der E3 ausführlich ausprobieren konnte. Die Mechanik des Action-Rollenspiels baut auf der des Vorgängers auf: Nutzt eure mechanischen Augmentierungen, um mit übermenschlichen Kräften zu kämpfen und zu schleichen. Die Wahl der Vorgehensweise liegt komplett beim Spieler; es soll möglich sein, das Spiel abzuschließen, ohne einen Tropfen Blut zu vergießen. Diplomatische und aggressive Vorgehensweise werden gleichwertig belohnt, es wird also kein Spielstil benachteiligt. Mit gesammelten Erfahrungspunkten leistet man sich nützliche Verbesserungen für den Helden, etwa eine Art Tarnumhang, der Jensen beinahe unsichtbar macht, oder einen Schalldämpfer für die Schritte des Protagonisten. Die Demo zeigte ein erfreulich offenes Leveldesign, bei dem viele Wege zum Ziel denkbar sind, oft auch auf der vertikalen Ebene. Und wer abseits des Hauptpfades die Augen offenhält, wird oft mit gut versteckten Nebenmissionen, Geheimnissen und kleinen Geschichten belohnt. *Mankind Divided* ist eine direkte Fortsetzung von *Human Revolution*, das eine Geschichte erzählt rund um entrechtete Cyborgs und rassistische Menschen. Alte Spielstände werdet ihr jedoch nicht übertragen können.

KATHARINA MEINT:
Statt mit grundlegenden Änderungen wartet Mankind Divided mit subtilen Verbesserungen auf – mehr hat das Action-Rollenspiel auch nicht nötig. Schön, dass der hässliche Gelbfilter des Vorgängers gestrichen wurde.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Eidos Montreal
Publisher: Square Enix
Termin: 23.08.2016


Held Adam Jensen wird von nicht-augmentierten Menschen verachtet und gefürchtet.


Statt ein Ass im Ärmel hat Adam Hilfsmittel im Arm – etwa eine Art Taser, der Gegner unter Strom setzt.

The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition


Mit der grafisch aufgebohrten *Skyrim*-Version kommt Himmelsrand endlich in der aktuellen Technik-Generation an.

Keine schlechte Idee, das gute alte *Skyrim* endlich so herauszuputzen, dass es optisch zur aktuellen Technik-Generation für PC und Konsolen passt. Die grafische Frischzellenkur punktet mit hübscherem Wasser und Schnee sowie neuen Effekten. Dazu zählen Schmankerl wie Volumetric God Rays, Dynamic Depth of Field und Screen-Space Reflections. Wer Skyrim auf Steam inklusive der Add-ons *Dawnguard*, *Hearthfire* und *Dragonborn* bereits besitzt, bekommt die Special Edition gratis! Der Preis für Neukäufer ist noch nicht bekannt. Natürlich bleibt auch der Mod-Support erhalten, allerdings sind Kompatibilitätsprobleme mit älteren Mods nicht auszuschließen.

STEFAN MEINT:
Wer bislang keine Lust hatte, Skyrim mit zig Mods von Hand grafisch aufzubrezeln, kann sich nun ganz entspannt auf die überarbeitete Version freuen.

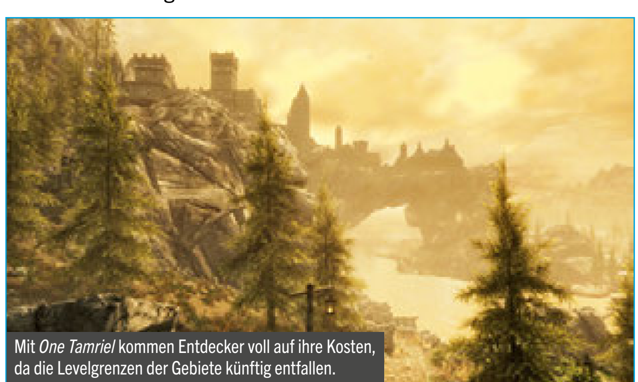
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bethesda Softworks
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 28.10.2016

The Elder Scrolls Online: One Tamriel

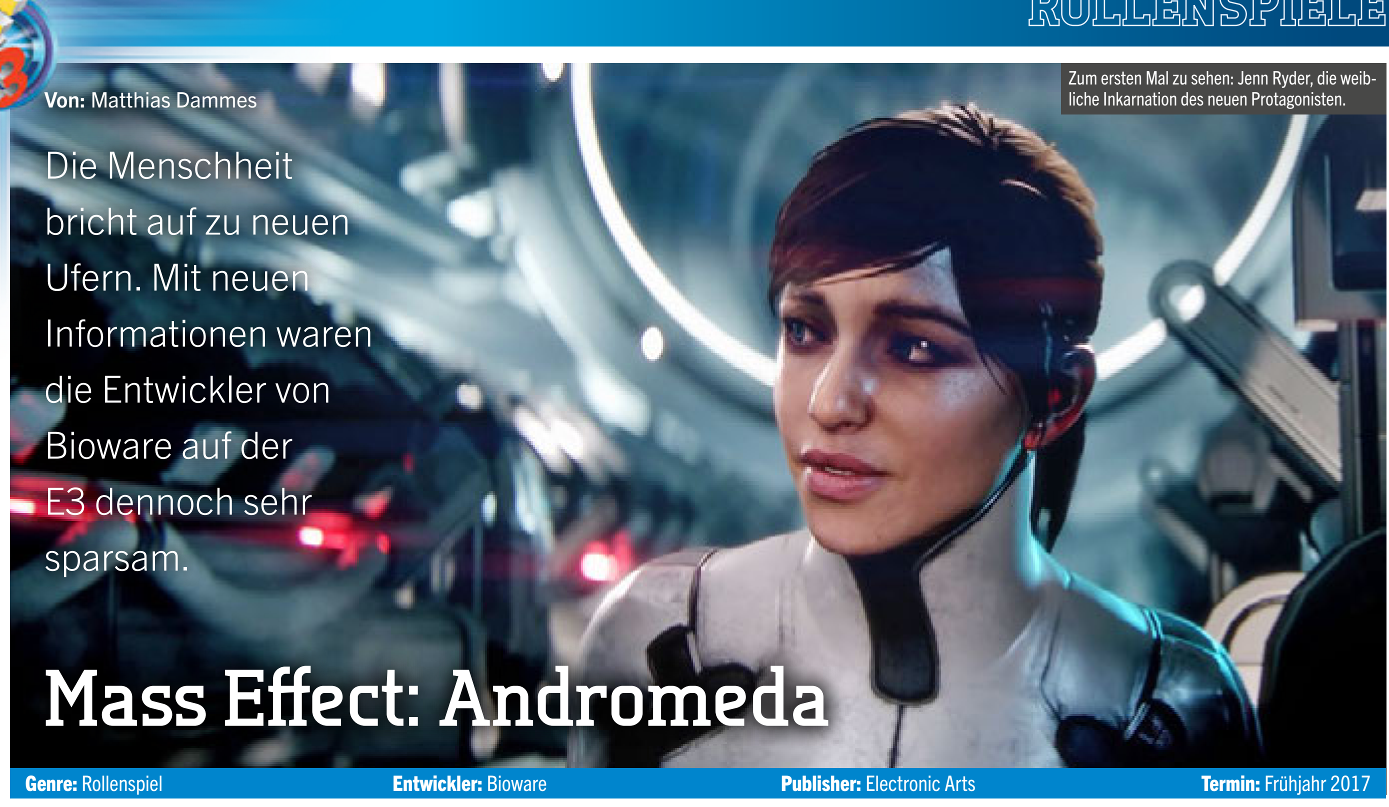
Mit dem Projekt *One Tamriel* fallen künftig alle Level-Grenzen weg und machen so die komplette Spielwelt für jeden Spieler sofort zugänglich. Zu den mit Abstand wichtigsten Neuerungen gehört die Auto-Skalierung der Spieler-Levels. Sprich, eure jeweilige Figur wird passend zum Spielfortschritt angepasst. Dadurch könnt ihr selbst mit einem neuen Charakter schon die High-End-Areale bereisen und dort questen. Außerdem soll das System die Gruppenbildung vereinfachen. Einzige Ausnahme: Das PvP-Gebiet in Cyrodiil bleibt von den Änderungen unberührt.

STEFAN MEINT:
Ganz neu ist die Autoskalierung ja nicht. Schon seit der Erweiterung Diebesgilde und dem zuletzt erschienenen DLC Dunkle Bruderschaft ist die Levelanpassung gelebte Spielpraxis. One Tamriel ist daher nur konsequent.

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online
Publisher: Bethesda Softworks
Termin: 2016


Mit *One Tamriel* kommen Entdecker voll auf ihre Kosten, da die Levelgrenzen der Gebiete künftig entfallen.

Von: Matthias Dammes



Zum ersten Mal zu sehen: Jenn Ryder, die weibliche Inkarnation des neuen Protagonisten.

Die Menschheit bricht auf zu neuen Ufern. Mit neuen Informationen waren die Entwickler von Bioware auf der E3 dennoch sehr sparsam.

Mass Effect: Andromeda

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** Bioware **Publisher:** Electronic Arts **Termin:** Frühjahr 2017

Sollten die Entwickler von Bioware ihren derzeitigen Zeitplan einhalten, war die E3 2016 die letzte E3 vor der Veröffentlichung von *Mass Effect: Andromeda*. Nachdem das Rollenspiel bereits verschoben wurde, soll der Start in die Andromeda-Galaxie nun im Frühjahr 2017 erfolgen. Dennoch kam diese E3 wohl zu früh, um als Plattform für die große Informationsoffensive genutzt zu werden. Für viele Fans etwas enttäuschend, zeigte Bioware lediglich einen Behind-the-Scenes-Trailer. Dieser enthielt aber immerhin ein paar neue Ausschnitte und Infohappen aus dem Spiel.

Ryder in the Sky

Eine der wichtigsten Szenen des neuen Trailers ist im Nachhinein betrachtet die letzte Einstellung. Zu sehen ist eine Frau, die gerade aus dem Cryoschlaf erwacht und noch leicht erschöpft die Worte „Wir haben es geschafft" über die Lippen bringt. Wie Creative Director Mac Walters später bestätigte, handelt es sich bei dieser Frau (siehe Bild oben) um niemand Geringeres als Jenn Ryder, die Protagonistin des Spiels. Natürlich wird *Mass Effect: Andromeda* auch wieder mit einem männlichen Charakter spielbar sein. Aufgrund der Beliebtheit des weiblichen Shepard-Charakters habe sich das Team jedoch bewusst dazu entschlossen, die weibliche Version von Ryder als Erstes zu enthüllen.

Handelte es sich bei Commander Shepard noch um einen Elite-Soldaten, ist der Held diesmal jedoch eher ein Entdecker, ein Pionier. Denn die Menschheit bricht in unbekannte Gebiete des Universums auf. Genauer gesagt in die namensgebende Andromeda-Galaxie, wo noch nie zuvor ein Mensch gewesen ist. Im Mittelpunkt der Mission zur Suche einer neuen Heimat steht die Frage: „Wie weit sind wir bereit zu gehen?" Nach einer Reise von Millionen von Lichtjahren wacht ihr auf und steht vor einer Welt, in der alles neu ist, einer Welt, in der ihr der Außerirdische seid.

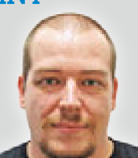
Mit der Power der Frostbite-Grafik

Wie aus den Vorgängern bekannt, dient euch bei der Erkundung der neuen Galaxie wieder ein Schiff als Basis. Im E3-Trailer ist erstmals auch die Tempest zu sehen, die zwar noch ein wenig an die Normandy erinnert, aber trotzdem ihren eigenen Stil hat. Schick wirken auch die Welten, die die Entwickler von Bioware mithilfe der Frostbite-Engine umsetzen. Von sandigen Wüsten über grüne Waldplaneten bis zu feurigen Vulkanwelten wird offenbar einiges geboten.

Trotz der fremden Umgebung müsst ihr aber nicht auf bekannte Rassen verzichten. Denn im gezeigten Material ist mindestens ein Kroganer, ein Salarianer und eine Asari zu sehen. Mit Letzterer demonstrieren die Entwickler sogar recht eindrucksvoll die schicken Gesichtsanimationen.

Mit dem Fokus auf der Erkundung der Andromeda-Galaxie orientiert sich das neue *Mass Effect* wieder mehr am ersten Teil der Serie. Nun müssen die Kanadier nur noch beweisen, dass sie diese noch deutlich größere und offenere Spielwelt auch mit interessanten Inhalten füllen können. Dabei helfen soll unter anderem das Aufgebot von komplett neuen Charaktere, deren Design aber schon immer zu den Stärken von Bioware zählte. Auch nach dieser E3 bleiben viele Fragen und vielleicht auch Zweifel offen, welche Richtung *Mass Effect: Andromeda* einschlägt. Wir hoffen darauf, bald Antworten zu erhalten. ❑

MATTHIAS MEINT



„Gesteigerte Vorfreude statt Besorgnis."

Dass es auch auf dieser E3 kaum Infos zum Spiel gab, sorgt für einige Besorgnis bei Fans. Ich sehe jedoch keinen Grund zur Panik. Die wenigen neuen Szenen haben meine Vorfreude eher noch gesteigert. Ich will auch gar nicht so viel im Vorfeld wissen. Die Andromeda-Galaxie selbst zu erkunden, ist doch schließlich die Prämisse des Spiels.



Das Design der Tempest erinnert noch immer an die Normandy, wirkt aber deutlich moderner.



Mit der Power der Frostbite-Engine erschaffen die Entwickler von Bioware wunderschöne Welten.

Batman: The Telltale Series und The Walking Dead: Season 3

Bei den Videogame Awards 2015 kündigten die Entwickler von Telltale ein eigenes *Batman*-Spiel an. Damals gab es allerdings nur einen gezeichneten Trailer zu sehen. Zur E3 präsentierte das Team endlich die ersten Bilder, die bereits Lust auf mehr machen. Mit ihrer deutlich überarbeiteten Engine fangen die Episoden-Experten das Flair der *Batman*-Comics hervorragend ein. Die Charakter-Modelle von Bruce Wayne und Celina Kyle überzeugen. Passend dazu stellten die Entwickler den stark besetzten Cast aus Troy Baker (Batman), Laura Bailey (Catwoman), Richard McConagle (Carmine Falcone) und vielen mehr vor. Im Adventure ist der Spieler zu gleichen Teilen als Batman und als Bruce Wayne unterwegs. Dabei soll nicht nur die Action als Dunkler Ritter, sondern auch ein Einblick in die Psyche des Multi-Milliardärs im Mittelpunkt stehen. Los geht es bereits in diesem Sommer.

Noch heißer wird von den Telltale-Fans jedoch der Start der dritten Staffel von *The Walking Dead* erwartet. Noch in diesem Herbst soll es endlich so weit sein. Auf der E3 gab es nun erstmals einen Teaser-Trailer zu sehen, der Fan-Herzen höherschlagen lässt – denn Clementine ist zurück. Bereits vor einigen Wochen bestätigte der *The Walking Dead*-Schöpfer Robert Kirkman, dass Season 3 einen Zeitsprung machen wird, um mit den Comics aufzuschließen. Die nun entsprechend deutlich ältere Clem steht jedoch nicht allein im Fokus des Geschehens. Neben ihr wird auch der neue Charakter Javier (siehe Bild) spielbar sein. Wie das Zusammenspiel der beiden genau funktioniert, wollen die Entwickler aber noch nicht verraten.

MATTHIAS MEINT:
Ich freue mich auf die neuen Serien von Telltale und bin vor allem gespannt, ob die neue Engine auch für spielerisch frischen Wind sorgen wird. Optisch gefallen mir Batman und vor allem unsere geliebte Clem bereits sehr.

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Termin: 2016

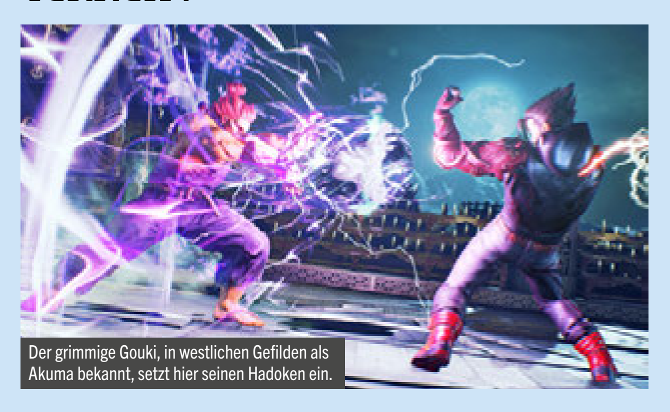


Telltales Batman soll von einer deutlich überarbeiteten Grafik-Engine profitieren.



Aus der kleinen Clementine ist in Season 3 schon fast eine junge Frau geworden.

Tekken 7



Der grimmige Gouki, in westlichen Gefilden als Akuma bekannt, setzt hier seinen Hadoken ein.

Obwohl *Tekken 7* bereits vor über zwei Jahren in den japanischen Spielhallen erschien, blieb eine Umsetzung für Konsolen bis heute aus. Nun hat das Team rund um Serien-Mastermind Katsuhiro Harada für Anfang 2017 aber eine Version für PS4, PC und Xbox One angekündigt. Im Gegensatz zu *Tekken Tag Tournament 2* fokussiert sich der siebte Teil wieder auf Matches zwischen zwei Kontrahenten anstelle von vier. Als besondere Neuerung ist neben zahlreichen Detailverbesserungen vor allem Akuma als Gastcharakter aus *Street Fighter* hervorzuheben, der sich prima ins *Tekken*-Universum einfügt.

MARCO MEINT:
Wer sich fragt, wie das lange verschollene Tekken X Street Fighter aussehen könnte: Tekken 7 macht es mit Akuma super vor, im Mittelpunkt steht aber die gewohnt hohe Prügelkost der langlebigen Serie.

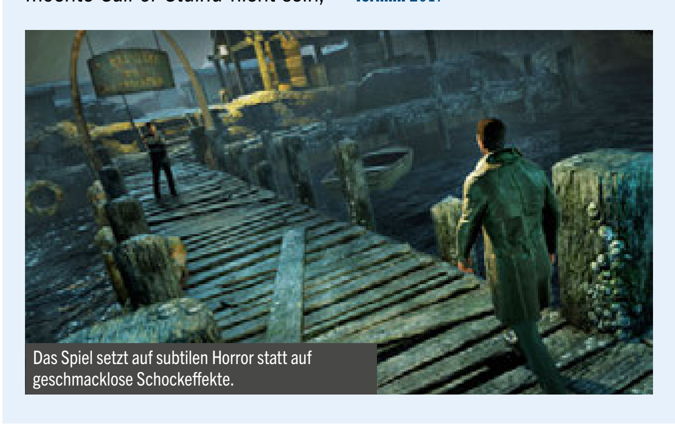
Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Bandai Namco
Publisher: Bandai Namco
Termin: 1. Quartal 2017

Call of Cthulhu

H. P. Lovecrafts wohl bekannteste Kurzgeschichte stand Pate für ein gleichnamiges Pen&Paper-Rollenspiel, das wiederum die Inspirationsquelle für das Horror-Adventure der Cyanide Studios darstellt. Privatdetektiv Edward Pierce reist in den 20er-Jahren auf das Eiland Darkwater, um rätselhafte Mordfälle aufzuklären. Die geistige Gesundheit der restlichen Einwohner lässt jedoch zu wünschen übrig und auch der Protagonist Pierce läuft oft Gefahr, den Verstand zu verlieren. Ein Horrorschocker möchte *Call of Ctulhu* nicht sein, vielmehr steht die gruselige Atmosphäre und spannende Detektivarbeit im Mittelpunkt.

KATHARINA MEINT:
Wie die Entwickler die Spielmechanik eines Pen&Paper-Games in ein Einzelspieler-Adventure packen wollen, bleibt spannend. Die schaurige Atmosphäre sorgt aber jetzt schon für Gänsehautstimmung.

Genre: Adventure
Entwickler: Cyanide Studio
Publisher: Focus Interactive
Termin: 2017



Das Spiel setzt auf subtilen Horror statt auf geschmacklose Schockeffekte.

Abzu

Tief Luft holen! Ab dem 2. August geht ihr in *Abzu* auf Tauchstation. Die Macher von *Journey* bleiben ihrem Stil treu und erschaffen ein weiteres Mal ein meditatives und visuell eindrucksvolles Spielerlebnis. Statt in einer staubtrockenen Wüste ist man im neuen Werk des kleinen Studios im kühlen Nass unterwegs. Am Grund des Meeres warten nicht nur mysteriöse Ruinen auf Entdecker, sondern auch hunderte faszinierende Tier- und Pflanzenarten. Schwimmt mit Karettschildkröten durch sattgrüne Seetangwälder, beobachtet eine Familie Buckelwale beim Mittagsmahl oder gruselt euch beim Abstieg in die lichtlosen Bereiche der Tiefsee. Als Tauch-Simulation ist *Abzu* nicht zu verstehen, über Gewichte, Stickstoffvergiftungen und Atemluftvorrat muss man sich beim Erkunden der Meereslandschaft keine Gedanken machen. Das macht den Kopf frei, um die dynamisch aufeinander reagierende Meeresfauna zu bewundern. Der Umgang mit der Tierwelt ist von Respekt geprägt. Statt auf Haie zu schießen, hält man sich an deren Flossen fest und gleitet mit ihnen majestätisch durchs Wasser. Aber auch ohne Helfer macht das Schwimmen und Tauchen dank schöner Animationen viel Freude – und wenn man in Begleitung einer Schule Schwertwale aus dem Wasser springt und Pirouetten dreht, sieht das einfach nur fantastisch aus.

KATHARINA MEINT:
Nur ein Aquarium-Bildschirmschoner? Nein, hinter der hübschen Fassade steckt eine komplexe, interaktive Unterwaserwelt mit faszinierenden Geschöpfen und einer ordentlichen Prise Mystery-Stimmung.

Genre: Adventure
Entwickler: Giant Squid
Publisher: 505 Games
Termin: 02.08.2016

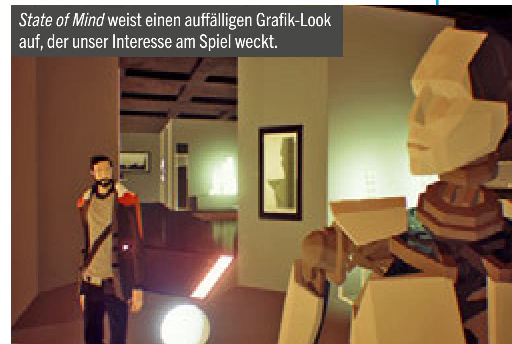

Das Meer ist alles andere als eintönig. Jeder Bereich erstrahlt in neuen Farben: Rosa, Gelb, Grün …

State of Mind

Das dystopische Adventure spielt in einer futuristischen, dem Untergang geweihten Version der Bundeshauptstadt Berlin. An der Entwicklung beteiligt ist der aus Osnabrück stammende Gamedesigner Martin Ganteföhr, auf dessen Konto bereits die Story von *The Moment of Silence* ging. In *State of Mind* steuert die Menschheit aufgrund von zunehmender Ressourcenknappheit und Überbevölkerung scheinbar unvermeidlich auf ihren Untergang zu. Außerdem versuchen humanoide Roboter als gleichwertige Lebewesen akzeptiert zu werden, was zu weiteren Konflikten führt. Als vermeintliche Lösung hat die Industrie die virtuelle Welt CITY 5 erdacht, in der alle Menschen durch Übertragung ihres Bewusstseins friedlich miteinander leben können. Bei Protagonist Richard Nolan ist beim Geistestransfer dummerweise etwas schiefgelaufen. Was genau, das erlebt ihr auf verschiedenen Erzählebenen in rund 20 Spielstunden.

STEFAN MEINT:
Das cool wirkende Setting und die visuelle Präsentation mit Unreal Engine 4 machen State of Mind zum interessanten Adventure-Kandidaten.

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Termin: 1. Quartal 2017


State of Mind weist einen auffälligen Grafik-Look auf, der unser Interesse am Spiel weckt.



Im Laufe der etwa 20 Spielstunden dauernden Handlung müsst ihr wichtige Entscheidungen treffen.

Mount & Blade 2: Bannerlord

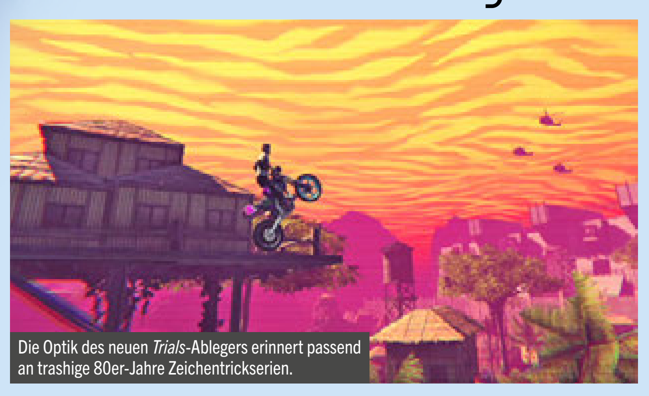
Die Mischung aus Action-Rollenspiel und Strategie stellte sich auf der E3 mit einem Gameplay-Trailer vor, in dem es primär um das ausgeklügelte Belagerungssystem im Spiel ging. In der vorgeführten Burgschlacht kamen verschiedenste Belagerungswaffen zum Einsatz. So lassen sich etwa bewegliche Belagerungstürme nutzen oder auch Rammböcke und Katapulte, die sich mit verschiedenen Geschossen bestücken lassen. Die Belagerungswaffen lassen sich sowohl durch KI-Figuren als auch von Spielern selbst bedienen. Als Kommandeur habt ihr so die Möglichkeit, Befehle zu erteilen, und könnt Beschussziele festlegen. Um Mauern zu erklimmen, lassen sich passende Leitern einsetzen.

STEFAN MEINT:
Der türkische Genre-Mix besticht schon seit dem ersten Release im Jahre 2008 mit stets verfeinerten Gameplay-Mechanismen wie etwa dem Kampf zu Pferde aus der Ego-Perspektive oder den anspruchsvollen Nahkämpfen. Die Belagerungsthematik hievt die Reihe auf die nächste Stufe.

Genre: Action-Rollenspiel/Strategie
Entwickler: Tale Worlds Entertainment
Publisher: Paradox Interactive
Termin: 2016

Im Zeichen der Burg: In *Bannerlords* sollen die Spieler intensive Belagerungsschlachten erleben.

Trials of the Blood Dragon


Die Optik des neuen *Trials*-Ablegers erinnert passend an trashige 80er-Jahre Zeichentrickserien.

Die verrückten Finnen von Redlynx mal wieder: Nicht nur, dass sie mit *Trials of the Blood Dragon* ihre erfolgreiche 2.5D-Motorradspielserie in die trashige Achtzigerjahre-Welt des gleichnamigen *Far Cry* 3-Ablegers transportierten, obendrein erschien das Spiel bereits am Tag der Ankündigung! *Trials of the Blood Dragon* bietet dabei im Grunde das gewohnte Moto-cross-Spielprinzip, bereichert um das eine oder andere eher unkonventionelle Element: Als Fortbewegungsmittel stehen nicht nur Bikes, sondern beispielsweise auch Jet-Packs zur Auswahl. Der Titel ist über Steam und uPlay für knapp 15 Euro erhältlich.

MATTI MEINT:
An der Trials-Serie scheiden sich die Geister. Den einen sind die Levels viel zu schwer, die anderen lieben dagegen die Herausforderung. Der Blood-Dragon-Ableger scheint hier ein ähnlicher Fall zu sein.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Redlynx, Ubisoft Kiev
Publisher: Ubisoft
Termin: 13.06.2016

Tacoma

Gone Home gehört eindeutig zu den Spielen, über die man streiten kann. Während der „Walking-Simulator“ für so manchen dank der tollen Atmosphäre eine Offenbarung war, mangelte es den anderen an Gameplay. Mit *Tacoma* arbeitet The Fullbright Company an seinem nächsten Streich, der uns auf eine verlassene Raumstation führen soll. Auf der E3 zeigten die Macher zum ersten Mal Gameplay-Material, das am Ende wohl nur eines aussagen soll: Es wird mysteriös!

MATTI MEINT:
Das Sci-Fi-Setting gefällt mir! Der E3-Trailer war trotzdem eine kleine Enttäuschung, denn über die Handlung sagte er nichts aus.

Genre: Adventure
Entwickler: The Fullbright Company
Publisher: Headup Games
Termin: 2017


Wie der Vorgänger ist *Tacoma* grafisch keine Offenbarung. Trotzdem dürfte die Erkundung der verlassenen Raumstation ziemlich atmosphärisch werden.

Vor allem die düstere Atmosphäre von *Observer* hat uns sehr gut gefallen!

Observer

„Was würdest du tun, wenn deine Urängste gehackt und gegen dich verwendet werden?“, war die zentrale Frage, die Rafal Basaj vom Entwickler Bloober Team auf der PC-Gaming-E3-Pressekonferenz anlässlich der Vorstellung von *Observer* in den Raum warf. Das angekündigte Spiel, zu dem es neben dem ersten Teaser auch einen längeren Gameplay-Ausschnitt zu sehen gab, ist ein Horrorspiel, das in einem osteuropäischen Cyberpunk-Universum angesiedelt ist. Im Spiel übernehmt ihr die Rolle eines Detektivs und Beobachters, der seine Fähigkeiten dazu einsetzt, um die Umgebung zu scannen und die Urängste seiner Mitmenschen zu hacken.

MATTI MEINT:
Cyberpunk, Hacker und dazu noch eine Detektiv-Geschichte? Auf dem Papier klingt Observer sehr interessant – mal schauen, was die Entwickler aus der genialen Idee machen.

Genre: Survival-Horror
Entwickler: Bloober Team
Publisher: Bloober Team
Termin: 2017

The Turing Test

Bulkhead Interactive dürfte für die meisten ein eher unbekannter Name sein. Die Briten haben in diesem Frühling ihr Kickstarter-Projekt *Battallion 1944* erfolgreich finanziert und arbeiten zudem für den japanischen Publisher Square Enix an dem Puzzle-Abenteuer *The Turing Test*. Darin schlüpfen die Spieler in die Rolle von Ava Turing, einer Mechanikerin der International Space Agency, die ein Mysterium auf dem Jupitermond Europa erforscht. Die Rätsel löst die Gute mit einem sogenannten Energy Manipulation Tool, indem sie Energie von einem Objekt zum anderen transferiert.

MATTI MEINT:
The Turing Test ist ein Geheimtipp für alle, die von Portal nicht genug bekommen haben. Die bisher gezeigten Rätsel scheinen aber nicht allzu komplex zu sein, doch könnte sich das im Laufe des Spiels natürlich noch ändern.

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Bulkhead Interactive
Publisher: Square Enix
Termin: August 2016



Die Protagonistin Ava Turing kann mit ihrem Energy Manipulation Tool zum Beispiel Roboter zum Leben erwecken.



IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR



"Incredible! Dramatic!" – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD



Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com



SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Abzû	Adventure	505 Games	2016	08/15
	Aer	Action-Adventure	Daedalic	4. Quartal 2016	-
Seite 31	Agents of Mayhem	Action	Deep Silver	2017	07/16
NEU	Agony	Adventure	Mad Mind Studios	2017	-
	Aragami	Action	Lince Works	4. Quartal 2016	-
▶	Ark: Survival Evolved	Survival-Action	Studio Wildcard	4. Quartal 2016	-
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2016	04/15
	Ashen	Action-Rollenspiel	Microsoft	2016	04/16
Seite 52	Batman	Adventure	Telltale Games	3. Quartal 2016	07/16
	Battle Tech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	1. Quartal 2017	-
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	Nicht bekannt	-
Seite 22	Battlefield 1	Ego-Shooter	Electronic Arts	21. Oktober 2016	06/16, 07/16
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	3. Quartal 2016	08/14
▶	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	4. Quartal 2016	06/16
Seite 52	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	07/16
Seite 24	Call of Duty: Infinite Warfare	Ego-Shooter	Activision	4. November 2016	06/16, 07/16
	Champions of Anteria	Action-Rollenspiel	Ubisoft	30. August 2016	06/16
Seite 36	Civilization 6	Rundenstrategie	2K Games	21. Oktober 2016	07/16
	Conan Exiles	Survival-Action	Funcom	2017	-
NEU	Crackdown 3	Action	Microsoft	2017	-
Seite 33	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	2016	08/15, 04/16, 07/16
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	01/16
	DayZ	Survival-Action	Bohemia Interactive	2016	02/14
	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2016	09/14
Seite 49	Deus Ex: Mankind Divided	Action-Rollenspiel	Square Enix	23. August 2016	06/15, 11/15, 01/16, 07/16
Seite 42	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	2016	09/15, 07/16
▶	Die Zwerge	Rollenspiel	Eurovideo	4. Quartal 2016	09/15, 05/16
Seite 30	Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske	Action	Bethesda	11. November 2016	08/15, 06/16, 07/16
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian Studios	4. Quartal 2016	10/15
	Dreadnought	Action	Grey Box	2016	07/14, 04/15, 06/15
	Dropzone	Echtzeitstrategie	Gameforge	2016	05/16
	Eitr	Action-Rollenspiel	Devolver Digital	2016	08/15
Seite 42	Elex	Rollenspiel	Nordic Games	1. Quartal 2017	09/15, 01/16, 07/16
	Endless Space 2	Rundenstrategie	Amplitude Studios	2016	09/15
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	4. Quartal 2016	09/15
Seite 35	F1 2016	Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2016	07/16
Seite 34	FIFA 17	Sport	Electronic Arts	29. September 2016	07/16
	Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	Nicht bekannt	05/16
Seite 30	For Honor	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15, 07/16
Seite 35	Forza Horizon 3	Rennspiel	Microsoft	27. September 2016	07/16
▶	Forza Motorsport 6: Apex	Rennspiel	Microsoft	3. Quartal 2016	04/16, 07/16
	Full Throttle Remastered	Adventure	Double Fine	2016	-
Seite 32	Gears of War 4	Action	Microsoft	Nicht bekannt	04/16, 07/16
Seite 22	Ghost Recon: Wildlands	Action	Ubisoft	Nicht bekannt	08/15, 07/16
NEU	Grow Up	Action	Ubisoft	August 2016	–
Seite 42	Gwent: The Witcher Card Game	Strategie	CD Projekt	2016	07/16
Seite 43	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	21. Februar 2017	04/16, 07/16
	Hand of Fate 2	Action-Rollenspiel	Defiant Development	1. Quartal 2017	-
	Headlander	Action	Double Fine	2016	-
	Hellblade	Action	Ninja Theory	2016	08/15
	Hob	Adventure	Runic Games	2016	-
	Insurgency: Sandstorm	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2017	-
▶	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2017	02/14, 05/14, 03/16

KINGDOM COME: DELIVERANCE



Ursprünglich hätte das Mittelalter-Rollenspiel im 4. Quartal 2015 erscheinen sollen, nun haben die Entwickler den Release auf 2017 verschoben.

CRACKDOWN 3



Das Action-Spektakel fehlte zwar auf der E3, doch Entwickler Reagent Games gab neben einer Release-Verschiebung ins Jahr 2017 bekannt, dass auch eine PC-Version in der Mache sei.

NO MAN'S SKY



Entwickler Hello Games musste Ende Mai leider bekannt geben, dass das Weltraum-Abenteuer kurzfristig auf den 10. August verschoben wird.

STAR CITIZEN



Wann genau Chris Roberts Crowdfunding-Erfolg erscheint, steht offensichtlich weiterhin in den Sternen. Dass die Entwickler aber große Fortschritte machen, beweist die im Juni erschienene Alpha 2.4.

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Lawbreakers	Ego-Shooter	Nexon	2016	-
	Lego Worlds	Sandbox-Aufbauspiel	Warner Bros. Interactive	2016	-
	Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	28. Juni 2016	06/16
	Mafia 3	Action	2K Games	7. Oktober 2016	09/15, 05/16
	Masquerada: Songs and Shadows	Rollenspiel	Witching Hour Studios	3. Quartal 2016	-
Seite 50	Mass Effect: Andromeda	Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2017	01/16, 07/16
	Master of Orion	Rundenstrategie	Wargaming	3. Quartal 2016	08/15, 09/15, 01/16, 03/16, 06/16
	Mirage: Arcane Warfare	Mehrspieler-Shooter	Torn Banner Studios	2016	-
	Moto Racer 4	Rennspiel	Microids	13. Oktober 2016	-
Seite 53	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	07/16
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	10. August 2016	08/15, 01/16, 04/16
	Northgard	Echtzeitstrategie	Shiro Games	Nicht bekannt	-
NEU	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Bigben Interactive	1. Quartal 2017	-
	Outlast 2	Horror-Adventure	Red Barrels	4. Quartal 2016	-
	Paladins: Champions of the Realms	Mehrspieler-Shooter	Hi-Rez Studios	2016	-
	Paragon	MOBA	Epic Games	2016	03/16
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier Developments	4. Quartal 2016	05/16
Seite 33	Prey	Action	Bethesda	2017	07/16
Seite 35	Pro Evolution Soccer 2017	Sport	Konami	4. Quartal 2016	07/16
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	2018	-
Seite 32	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	Bethesda	2017	07/16
	Recore	Action-Adventure	Microsoft	16. September 2016	04/16
Seite 25	Resident Evil 7	Survival-Horror	Capcom	24. Januar 2017	07/16
NEU	Rock of Ages 2: Bigger & Boulder	Geschicklichkeit	Atlus	4. Quartal 2016	-
	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	3. Quartal 2016	09/14, 05/16
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	2016	04/16
Seite 33	Shadow Warrior 2	Ego-Shooter	Devolver Digital	2016	07/16
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2016	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	Oktober 2016	10/14, 09/15
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	2016	08/15, 09/15
	Sniper Elite 4	Action	Rebellion	14. Februar 2017	-
	Song of the Deep	Action	Gamestop	12. Juli 2016	-
Seite 48	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft	6. Dezember 2016	08/15, 07/16
	Space Hulk: Deathwing	Ego-Shooter	Focus Home Interactive	2016	-
Seite 40	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Nordic Games	2. Quartal 2017	09/14, 07/16
	Squadron 42	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	-
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2017	11/12, 10/13, 02/14, 09/15, 11/15, 01/16
Seite 35	Steep	Sport	Ubisoft	Dezember 2016	07/16
	Styx: Shards of Darkness	Action	Focus Home Interactive	2016	-
	Syberia 3	Adventure	Microids	1. Dezember 2016	09/15
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Nicht bekannt	-
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Oktober 2017	-
	The Long Journey Home	Strategie	Daedalic Entertainment	3. Quartal 2016	09/15, 01/16
	The Mandate	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Eurovideo	2016	03/15
	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
Seite 20	The Surge	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	07/16
	The Walking Dead: Season 3	Adventure	Telltale Games	4. Quartal 2016	-
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert und Gary Winnick	Juli 2016	-
Seite 29	Titanfall 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	28. Oktober 2016	07/16
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Techland	1. Quartal 2017	05/13, 03/16
Seite 48	Tyranny	Rollenspiel	Paradox Interactive	2016	07/16
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
Seite 31	Vampyr	Action-Rollenspiel	Focus Home Interactive	2017	07/16
Seite 42	Warhammer 40.000: Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Sega	Nicht bekannt	06/16, 07/16
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2016	09/15
Seite 16	Watch Dogs 2	Action-Adventure	Ubisoft	15. November 2016	07/16
	World of Warcraft: Legion	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	30. August 2016	09/15, 12/15, 01/16
	Yooka-Laylee	Jump & Run	Team 17	1. Quartal 2017	-

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Paradox Interactive
Publisher: Koch Media
Erscheinungsdatum: 06.06.2015
Preis: ca. € 40,-
USK: ab 12 Jahren

In einer Partie haben wir uns als das Deutsche Reich mit den Sowjets verbündet. Im Krieg kamen die östlichen Nachbarn uns zu Hilfe und besetzten einen Teil Frankreichs.

Von: Matti Sandqvist

Hearts of Iron 4

Militärstrategen aufgepasst: Auch der vierte Teil der Hardcore-Strategie-Reihe ist eine echte Offenbarung für jeden Geschichtsinteressierten!

Was wäre wohl passiert, wenn die USA vor dem Zweiten Weltkrieg eine antiimperialistische Politik betrieben und einen Konflikt mit dem britischen Empire vom Zaun gebrochen hätten? Oder Frankreich in den Dreißigerjahren der Kommunistischen Internationale beigetreten wäre und so den Alliierten während des deutschen Überfalls nicht zur Seite gestanden hätte? Oder noch schlimmer: Das Vereinigte Königreich wäre durch den Demagogen John Beckett faschistisch geworden und hätte im Krieg für die Achsenmächte Partei ergriffen? Über ähnliche – übrigens weitestgehend sehr wohl mögliche – alternative Geschichtslinien haben sich Tausende Historiker, Drehbuch- sowie Romanautoren und ebenso lästige Besserwisser vom Dienst seit dem Ende des Zweiten Weltkrieges die Köpfe heißgeredet. Dabei sind die Beteiligten sich bis heute nur selten darüber einig geworden, welche Auswirkungen ihre Theorien auf den tatsächlichen Ausgang des schlimmsten Konflikts der Menschheitsgeschichte gehabt hätten. Hätte die Sowjetunion zum Beispiel ohne das Leih- und Pachtgesetz gegen Nazi-Deutschland eine Chance gehabt, sprich hätten die Russen ohne die Hilfslieferungen der Amerikaner den Krieg vielleicht gnadenlos verloren? Vieles mag dafür sprechen, aber mit hundertprozentiger Sicherheit kann man das und ebenso wenig die anderen Theorien unterschreiben. Trotzdem üben genau diese Gedankenspiele eine unheimliche Faszination auf so gut wie jeden Geschichtsinteressierten aus.

Seit nunmehr fast 15 Jahren gibt es genau für diese Zielgruppe die perfekte Strategiespielserie: *Hearts of Iron* von Paradox Interactive. Passend für die Zielgruppe handelt es sich bei allen Ablegern um Hardcore-Strategiespiele, die offensichtlich nicht wegen ihrer Zugänglichkeit zu den beliebtesten



Auf den ersten Blick wirkt *Hearts of Iron 4* – wie die Vorgänger – relativ unübersichtlich.

Durch die nationalen Schwerpunkte können wir zum Beispiel unsere Forschung voranbringen, aber ebenso Bündnisse mit anderen Staaten schließen.

Das Spiel warnt uns, falls zum Beispiel Militärfabriken keine Aufträge haben oder uns Ressourcen für die Produktion fehlen. Diese Liste sollte man stets abarbeiten!

Wie die Vorgänger läuft *Hearts of Iron 4* in Echtzeit ab. Wir können aber das Spiel jederzeit pausieren und ebenso die Geschwindigkeit individuell einstellen.

Damit wir nicht mit dem Befehligen einzelner Divisionen ständig beschäftigt sind, können wir Armeegruppen unseren Generälen überlassen und ihnen bestimmte Frontabschnitte zuweisen.

Eine neue Funktion von *Hearts of Iron 4* sind die Befehlshaber und ihre Schlachtenpläne. Alle Generäle haben zudem Boni, die sie ihren Armeen geben, etwa einen verbesserten Panzerangriff.

Mit den politischen und militärischen Beratern bestimmen wir die übergeordnete Strategie und Innenpolitik unseres Landes. Wenn wir etwa einen linken Demagogen in die Regierung holen, wird unser Staat mit der Zeit kommunistisch.

Nischentiteln überhaupt gehören, sondern weil sie derart tiefgängig sind, dass die simulierte Geschichte nicht nur Laien ziemlich realistisch vorkommt. Der Nachteil: Man braucht Tage (wenn nicht gar Wochen!), um sich lediglich mit der Benutzeroberfläche und den Spielregeln vertraut zu machen.

Für Anfänger?

Der nunmehr vierte Teil der Reihe bringt die bislang meisten Neuerungen der Seriengeschichte mit sich und will vor allem auch einsteigerfreundlicher sein. So soll das Interface im Vergleich zum Vorgänger etwa übersichtlicher sein, das Kommandieren der Divisionen dank frischer KI-Hilfen weniger zeitraubend ausfallen und ebenso ist der Forschungsbaum deutlich entschlackt worden. Ob *Hearts of Iron 4* wegen dieser und vieler anderen Neuerungen tatsächlich als leicht zugänglich zu bezeichnen ist? Bei Weitem nicht! Obwohl man die Grundzüge der Echtzeit-Geschichtssimulation in einem eher schlechten als rechten Tutorial lernt, kommt man kaum umhin, sich mehrere Stunden im (digitalen) Handbuch etwa über die Bedeutung von politischen Beratern, das etwas eigenwillige Befehligen der Luftwaffe oder die Vorzüge der neuen Armee-Doktrinen zu informieren. Alternativ kann man sich ebenso die vielen, sehr ausführlichen (englischen) Einsteigervideos des Herstellers über Youtube anschauen, um sich die wichtigsten Funktionen im Spiel in ungefähr einer Stunde anzueignen – wohlgemerkt nur in der Theorie! Bis man dann wirklich Herr über die Ressourcen, die Armee, die Politik und die Forschung des eigenen Staates wird, vergehen unserer Erfahrung nach mindestens zwei komplett gespielte Partien, also rund 20 Stunden. Da stellt sich natürlich die Frage: Rechtfertigt der Spielspaß diesen enormen Lernaufwand?

Für Geschichts-Nerds!

Die Frage ist nicht gerade einfach zu beantworten. Wie bei anderen komplexen Spielen hängt der Spielspaß eher davon ab, ob man mit dem Szenario etwas anfangen kann. Wer sich etwa seit Jahren für die Schlachten und den Verlauf des Zweiten Weltkrieges interessiert, wird erstaunt darüber sein, wie realistisch die Geschichtssimulation von *Hearts of Iron 4* wirkt, und alleine deshalb die nötigen Übungsspiele am Ball bleiben. Wer hingegen bereits in der Schule mit dem Thema Zweiter Weltkrieg endgültig abgeschlossen hat, wird hier nur bedingt Spaß haben.

Daran sind nämlich nicht nur die komplexe Bedienung und die ernüchternde grafische Ausführung schuld, sondern ebenso das Spiel als solches. Am Ende dreht sich in *Hearts of Iron 4* nämlich alles um die alternativen Möglichkeiten, wie man den Zweiten Weltkrieg als ein beliebiges Land entweder auf der Seite der Alliierten oder der Achsenmächte gewinnt. In Sachen KI, Einheitenvielfalt oder Balancing ist auch der vierte Teil der Reihe längst nicht ohne Fehler. Ebenso sollte man beachten, dass man in einer Partie zwar sehr stark vom tatsächlichen Geschichtsverlauf abweichen, man aber nicht aus einem kleinen Staat wie Finnland oder Costa Rica eine Supermacht aufbauen kann.



Für unsere Luftwaffe weisen wir im Krieg Provinzen zu und bestimmen, was für Aufträge sie erledigen sollen.

Eine der größten Neuerungen von Teil 4 sind die Schlachtenpläne. Wir können nun unseren Generälen Truppen zuweisen und sie dann eine ganze Front kontrollieren lassen.



Um einen Offensivkrieg führen zu können, muss man vorher einen Kriegsgrund finden. Das kann eine Weile dauern und zudem von der Bevölkerung abgewiesen werden.

Der Forschungsbaum ist nun relativ übersichtlich und enthält nun nicht – wie in den Vorgängern – einzelne Bauteile der Fahrzeuge.

Da die KI-Generäle nicht immer optimal arbeiten, lohnt es sich, bei wichtigen Operationen den einzelnen Divisionen per Hand Befehle zu geben.

Evolution oder Revolution?

Die nächste interessante Frage ist, ob *Hearts of Iron 4* aktuell im Vergleich zum Vorgänger nicht nur grafisch die bessere Geschichtssimulation ist? Anhand der Erfahrung von nun rund 50 Spielstunden würden wir sagen: Sicherlich! Alle in Teil 4 eingeführten Neuerungen ergeben durchaus Sinn und lassen die Geschichtssimulation obendrein noch ein wenig glaubwürdiger wirken. So kann man nun auch Schlachtenpläne auf der Karte schmieden. Dafür stellen wir Armeegruppen aus mehreren Divisionen zusammen, bestimmen einen General für die Truppe und entscheiden, an welcher Front er seine Einheiten aufstellen soll. Anschließend können wir eine Angriffsfront erstellen und sehen auf der Übersichtskarte Pfeile, die zum einen die Anzahl der an der Offensive beteiligten Divisionen zeigen und zudem, in welcher Reihenfolge der General die Provinzen einzunehmen gedenkt. Durch diese Funktionen, die zwar noch in der Version 1.0.1 einige Aussetzer hat, müssen wir nicht mehr jeder einzelnen Division Angriffs- und Bewegungsbefehle geben und können uns so auch in einem ehemals fast schon chaotischen Zweifrontenkrieg gegen die Feinde behaupten.

Eine weitere bedeutsame Neuerung sind die sogenannten nationalen Schwerpunkte. Alle Länder verfügen über einen mehr oder minder individuellen Schwerpunktbaum, durch den man nicht nur Boni für bestimmte Forschungsbemühungen wie etwa die Verbesserung der Luftwaffe freischaltet, sondern die Außenpolitik eines Staates beeinflusst. Mit dem Deutschen Reich kann man sich zum Beispiel für eine Annäherung an die Sowjetunion oder Freundschaftsbemühungen mit den Polen entscheiden und so neue Bündnispartner gewinnen. Ebenso finden sich Auswahlmöglichkeiten, die zu einem Krieg gegen eine bestimmte Nation führen. Mit den Vereinigten Staaten lässt sich so etwa die Eroberung Kanadas als Kriegsziel setzen oder mit Japan die Bemühung, ein eigenes Bündnis – statt dem historischen Beitritt zu den Achsenmächten – gründen. Uns haben die nationalen Schwerpunkte sehr gut gefallen und wir hatten sogar das Gefühl, dass sie mitunter die Gesamtstrategie eines Landes ebenso stark beeinflussen, wie etwa die immens wichtige Entscheidung, ob man eher auf die Marine oder die Luftwaffe bei der Aufrüstung eines Landes setzt.

Nicht ohne Fehler

Insgesamt enthält *Hearts of Iron 4* noch zig weitere Neuerungen. Darunter etwa kleinere wie die Asse für die Luftwaffe, aber ebenso bedeutsame, etwa das komplett überarbeitete und endlich relativ übersichtliche Forschungssystem oder die im Vergleich zum Vorgänger etwas schlaueren KI-Gegner, die auch mal von der Flanke angreifen.

Doch auch die vierte Iteration der renommierten Reihe kommt längst nicht ohne Fehler aus. Wie die drei Vorgänger mangelt es dem Echtzeit-Geschichtssimulator weiterhin vor allem an Transparenz. So gelangt man zum Beispiel nur schwer an die lebenswichtige Information, wie viele Flugzeuge in einem Gebiet gerade abgeschossen wurden. Zudem ist *Hearts of Iron 4* trotz der überarbeiteten Benutzeroberfläche an manchen Stellen unnötig umständlich zu bedienen und auch die Performance der Clausewitz-Engine ist ähnlich wie in *Stellaris* gegen Ende einer Partie ohne einen starken Prozessor relativ gemächlich. Trotz dieser Schwächen ist der vierte Teil der Geschichtssimulatorenreihe eindeutig der bis dato beste und für jeden Fan der Serie eine Empfehlung wert! ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

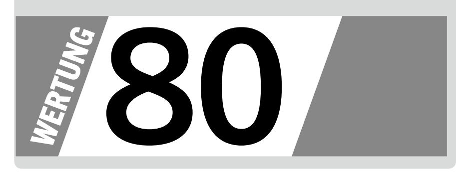


„Genau das richtige Spiel für einen Historiker wie mich!"

Ich bin seit jeher ein großer Fan der *Hearts of Iron*-Reihe und werde es auch weiterhin bleiben. Der Grund: Die Echtzeit-Geschichtssimulation ist mit jeder neuen Version ein Stück glaubwürdiger und ebenso etwas zugänglicher geworden. Der vierte Teil hat mit den Schlachtenplänen und den nationalen Schwerpunkten gleich zwei Neuerungen in petto, die das Spielen deutlich vereinfachen. In den Vorgängern hat es mich zum Beispiel fast schon überfordert, einen Zweifrontenkrieg zu führen. Nun kann ich meinen Generälen Truppen zuteilen und ihnen einfach den Befehl geben, auf einer von mir bestimmten Breite bis zu einem Punkt eine Offensive durchzuführen – klasse! Natürlich ist *Hearts of Iron 4* noch lange nicht perfekt und auch als langjähriger Fan störe ich mich daran, dass die Bedienung unnötig komplex ausfällt und das Interface nicht stets die Informationen liefert, die ich gerade bräuchte. Doch davon abgesehen, bin ich echt zufrieden!

PRO UND CONTRA

- ➕ Mehr als 100 spielbare Länder
- ➕ Wegen des immensen Tiefgangs sehr glaubwürdig
- ➕ KI-Generäle helfen bei der Steuerung einer Armeegruppe
- ➕ Entschlackter Forschungsbaum, der auch für Geschichtslaien verständlich ist
- ➕ Nationale Schwerpunkte beeinflussen die Gesamtstrategie einer Nation
- ➕ Mehrspielermodus für bis zu 32 Spieler
- ➖ Sehr hohe Lernkurve
- ➖ Kleinere KI- und Balancing-Bugs
- ➖ Interface nicht immer transparent und die Steuerung zudem mitunter unnötig komplex
- ➖ Performance-Schwierigkeiten auf schwächeren CPUs gegen Ende einer Partie



Von: Peter Bathge

Ein DLC (fast) wie gemacht für die enttäuschten Fans des Endzeit-Rollenspiels.

Drei Fraktionen streiten sich im *Far Habor*-DLC, darunter die abgedrehten Kinder des Atoms.

Genre: Action-Rollenspiel
Erscheinungsdatum: 19.05.2016
Entwickler: Bethesda Game Studios
Preis: ca. € 25,-
Publisher: Bethesda
USK: ab 18 Jahren

Die brandneuen „Angler"-Monster locken euch mit ihrem leuchtenden Tentakel in eine Falle.

Fallout 4: Far Harbor



Inseln gelten als Rückzugsorte. Auf einem Eiland lässt es sich – fernab von den Zwängen der restlichen Welt – wunderbar entspannen. Einfach mal abschalten, sich aufs Wesentliche konzentrieren, die Energiereserven auftanken.

Fallout 4 kann eine solche Auszeit gebrauchen: Das Endzeit-Rollenspiel musste in den Monaten nach Release trotz oder gerade wegen hoher Wertungen und immenser Vorschusslorbeeren viel Kritik einstecken. Die kam oft ausgerechnet von den treusten Anhängern der Serie, die bei dem auf Action und Erkundung geschmirgelten Ödland-Ausflug klassische Rollenspiel-Tugenden vermissten. Zwei halbgare DLCs später stand auch der Gegenwert des erst 30, später 50 Euro teuren Season Pass für *Fallout 4* zur Diskussion. Liefert das dritte Download-Add-on endlich die erhoffte Qualität?

Düster ja, gruselig nein

Um ins neue Spielgebiet zu gelangen, müsst ihr die *Fallout 4*-Aufgabe „Erste Hinweise" abgeschlossen haben. Erst danach ertönt ein neues Radiosignal. Folgt dem Funkspruch zu Nick Valentines Detektei in Diamond City. Von dort aus geht es in den nordöstlichen Winkel der Weltkarte, von wo ihr nach kurzer Recherche per Boot auf die neue Insel Far Harbor gelangt.

Toll: Das Eiland trieft nur so vor düsterer Atmosphäre! Ein unheimlicher Nebel wabert über dem gesamten Areal, im Dunkel der Nacht könnt ihr nur schwer die Umrisse eines kleinen Fischerdörfchens ausmachen. Dort beginnt ihr die Suche nach einem verschwundenen Mädchen. Schade: Auf echte Gruselmomente müsst ihr beim Trip durch den Nebel verzichten.

Alleine oder mit einem eurer aus dem Hauptspiel bekannten Begleiter (Tipp: Nehmt wenigstens einmal Nick Valentine mit!) beziehungsweise an der Seite eines neuen NPCs erforscht ihr die Insel. Deren Geschichte fußt auf einem Konflikt zwischen drei Fraktionen: den Fischern von Far Harbor, der durchgedrehten Sekte Kinder des Atoms und einer Synth-Kolonie. Die menschlich aussehenden Roboter stehen wie schon im Hauptspiel im Fokus, hier gibt's den interessantesten Charakter des DLCs und hier werden die spannendsten Fragen bezüglich der Natur des Menschen aufgeworfen.

Mehr Rollenspiel

Auch wenn die Story von *Far Harbor* kein Meisterwerk ist, geizt das zentrale Mysterium der Insel nicht mit Spannung. Die Hauptfiguren und ihre Dialoge mit dem Helden sind gut geschrieben und gerade die Interaktion mit den Fraktionen macht viel vom Reiz der Erweiterung aus. Ihr habt dabei freie Hand und könnt euch im Laufe der Geschichte einem der drei Widersacher anschließen. Oder – und das ist neu – ihr arbeitet auf eine diplomatische Lösung hin.

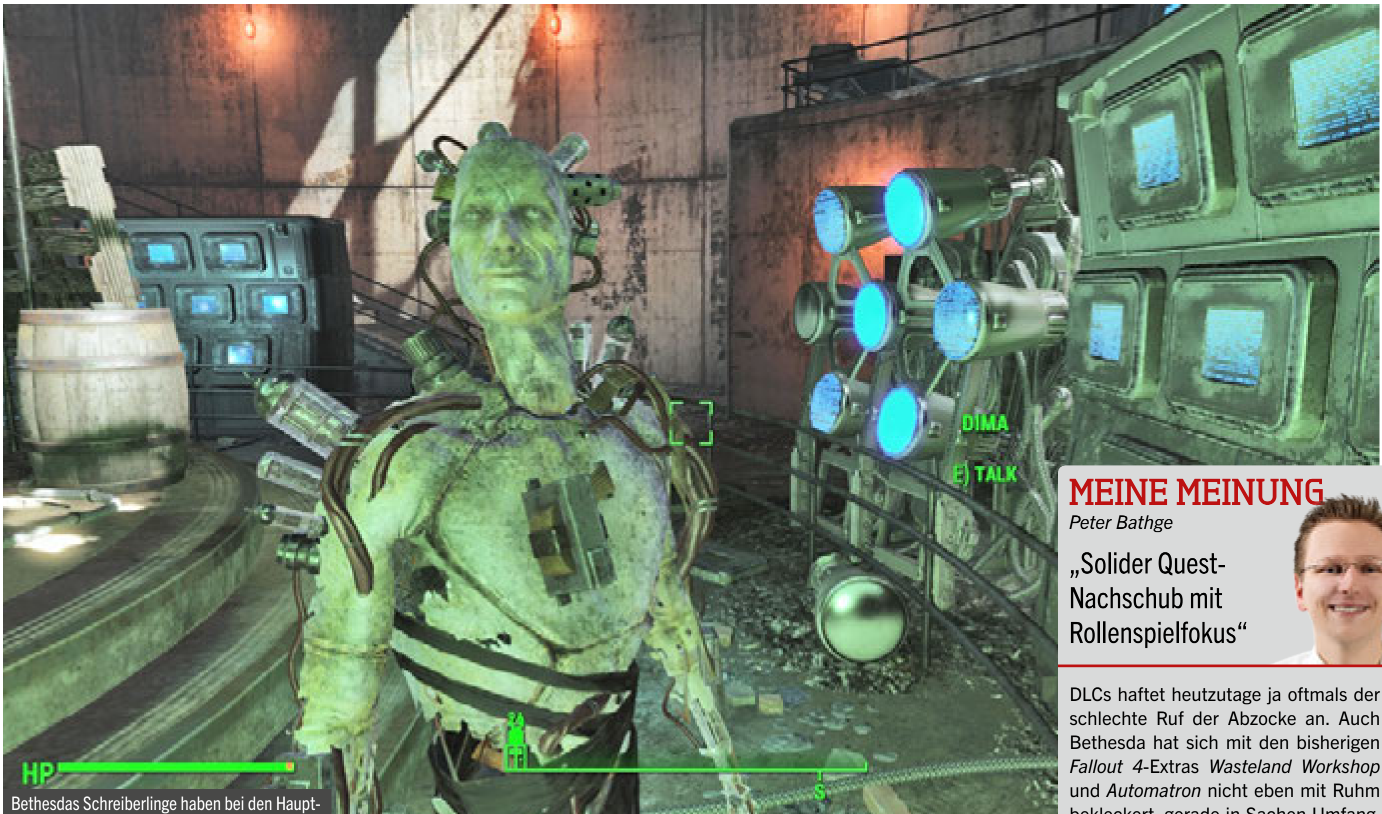
Als Reaktion auf das Fan-Feedback konzentriert sich *Far Harbor* nicht ausschließlich auf den Kampf und bietet euch reihenweise Entscheidungen an. Viele davon sind sogar an bestimmte Charakterattribute geknüpft. So müsst ihr etwa besonders intelligent sein, um eine radioaktive Filteranlage zu reparieren. Auch das Charisma des Helden wird nicht mehr ausschließlich für das Verlangen höherer Quest-Belohnungen genutzt. Warum nicht gleich so, Bethesda?

Die *Far Harbor*-Quests machen dadurch mehrheitlich viel Spaß, zumal sich Bethesda einige besonders kreative Ideen für den DLC aufgespart hat. Speziell der Besuch in einem der unterirdischen Vault-Bunker bleibt im Gedächtnis. Allerdings gibt's daneben auch viele Füller-Aufträge, welche die Spielzeit auf bis zu 20 Stunden strecken. Gerade wenn wir den unterschiedlichen Bewohnern in den drei Siedlungen helfen, reduziert sich der Spielablauf auf das gewohnt ermüdende Schema „Finde das, rotte diese Gegnergruppe aus, sichere jenes Gebiet". Auf diese Weise polstert Bethesda auch die Spielzeit aus; wer rigoros alle Aufgaben erledigt, ist gut 20 Stunden beschäftigt.

Leider waren zum DLC-Release einige Quests noch minimal verbuggt. Dazu kommen merkliche Ruckler beim Durchstreifen des allgegenwärtigen Nebels. Von diesen Performance-Einbrüchen sind auch High-End-PCs betroffen, sie treten hier aber bei Weitem nicht so gehäuft auf wie in der PS4-Version.

Neu ist nicht gleich besser

Neue Ausrüstung für euren Helden gibt es reichlich, gleich im Fischerdorf zu Beginn deckt ihr euch auf Wunsch mit Harpunenkanonen, Fischerhaken oder einem Radiumgewehr ein, das radioaktive Patronen verschießt. Auch neue kosmetische Items und Rüstungsteile sind vorrä-



Bethesdas Schreiberlinge haben bei den Hauptfiguren des DLCs einen guten Job gemacht.

tig, darunter Fischerhüte, Mützen oder ein neuer und sehr stabiler Rüstungstyp. Leider ist wenig davon nützlich für hochstufige Helden, wir haben *Far Harbor* fast ausschließlich mit der aus dem Hauptspiel mitgebrachten Ausrüstung durchgespielt. So macht zwar die neue Harpune ordentlich Schaden, sie muss aber nach jedem Schuss zeitaufwendig nachgeladen werden.

Die neuen Items lassen sich an frischen Gegnervarianten ausprobieren. Neben (langweiligen) Ghul- und Banditenarten gibt es auch den Gulper. Dieses schleimige Riesenreptil befördert sich im Kampf blitzschnell hinter den Spieler. Besonders gut hat uns aber der Angler gefallen: Dieses Ekelpaket lauert im Wasser und lockt seine Beute mit einem leuchtenden Tentakel an, der genauso aussieht wie ein sammelbares Kraut, das in der Gegend wächst. Ganz schön gemein!

Rätselhafte Zugabe

Gemein auch, wie Bethesda seine Fans mit einer Puzzle-Sequenz in *Far Harbor* auf dem falschen Fuß erwischt. Die fünf für den Story-Fortschritt wichtigen Rätsel kommen aus dem Nichts und wirken im bekannten Action-Rollenspiel-Design höchst aufgesetzt. *Fallout 4: Far Harbor* versetzt euch dabei in eine virtuelle Umgebung, in der ihr nur mit den Tools des Siedlungsbaus bewaffnet seid. Aus der Ego-Perspektive sollt ihr anschließend einen Pfad zwischen zwei Punkten bauen – dazu müsst ihr *Minecraft*-ähnliche Quader platzieren und wie in *Portal* Laserstrahlen per Prismen umlenken.

Diese Knobelaufgaben sind grundsätzlich nett. Jedoch erfordert speziell das letzte Puzzle unnötig viel Laufarbeit – selbst wenn man sich daran erinnert, dass man die zu verbauenden Klötze per Tab-Taste im Workshop verstauen kann und nicht einzeln herumtragen muss. Das hakelige Bau-Interface macht dennoch reichlich Ärger. Schräg: Am Ende jeder Puzzle-Sequenz wartet eine belanglose Anlehnung an Tower-Defense-Spiele, deren Reiz uns komplett verschlossen blieb. Denn während ein paar „Glühwürmchen“ wichtige Informationen vom Ziel- zurück zum Startpunkt transportieren, greifen (für den Helden harmlose) Drohnen an. Die besiegt ihr durch das Platzieren von Abwehrtürmen. Weil die Türme lächerlich stark sind, stellen diese Parts der Puzzles aber null Herausforderung dar. Wir warten einfach untätig darauf, dass die Würmchen ihre Arbeit machen – in den Kampf eingreifen können wir sowieso nicht. Insgesamt wirken diese überraschenden Rätselsegmente dadurch unnötig und fehl am Platz. Lieber hätten wir ein paar Kopfnüsse in der eigentlichen Spielwelt gelöst, aber die gibt es auch in *Far Harbor* nicht. Denn das grundsätzliche Spielprinzip von *Fallout 4* lässt der DLC dann doch eher unangetastet. Stattdessen standen für Bethesda Atmosphäre, Story, Entscheidungen und viel Feintuning auf dem Zettel. Aber das ist ja auch keine schlechte Sache. ❑



Wenn ihr den Weg in den Puzzles frei gemacht habt, wartet eine so kurze wie öde Tower-Defense-Einlage.

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„Solider Quest-Nachschub mit Rollenspielfokus“

DLCs haftet heutzutage ja oftmals der schlechte Ruf der Abzocke an. Auch Bethesda hat sich mit den bisherigen *Fallout 4*-Extras *Wasteland Workshop* und *Automatron* nicht eben mit Ruhm bekleckert, gerade in Sachen Umfang. *Far Harbor* dürfte die Wogen in der Community jetzt wieder glätten, gerade bei Season-Pass-Käufern. Die Entwickler haben sich die Kritik am Hauptspiel wirklich zu Herzen genommen und in Sachen Quests, Fraktionen und Dialoge vieles von dem wieder eingebaut, was beim actionorientierten vierten Teil der *Fallout*-Serie unter den Tisch fiel. Ich hatte jedenfalls eine Menge Spaß dabei, als (virtueller) Gutmensch nach einer friedlichen Lösung für den Konflikt zwischen Fischern, Synths und Kindern des Atoms zu suchen. Story und Quests sind zwar nicht durchweg brillant oder außergewöhnlich, aber als Erweiterung geht die Qualität völlig in Ordnung. Nur die blöden Block-Puzzles hätte es nicht gebraucht. Und das sage ich als jemand, der sehr gerne Ego-Puzzler wie *The Talos Principle* und *Portal* gespielt hat!

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessante Story mit drei Parteien
- ➕ Mehr gewichtige Quest-Entscheidungen als im Hauptspiel
- ➕ Spannende und humorvolle Quests
- ➕ Cooler zentraler NPC
- ➕ Attribute wie Charisma wirken sich öfter auf Dialoge und Aufträge aus.
- ➕ Ordentliche Spielzeit: 8-15 Stunden
- ➕ Neue Gegnertypen und Waffen
- ➕ Ein neuer NPC-Begleiter
- ➕ Dichte, düstere Atmosphäre
- ➖ Aufgesetzte Puzzle-Elemente
- ➖ Vereinzelte Bugs
- ➖ Unnötig: mehr Ghule und Banditen
- ➖ Viele Füller-Aufgaben
- ➖ Kaum Loot für High-Level-Charaktere
- ➖ Fast unveränderte Spielmechanik

WERTUNG **80**

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Erscheinungsdatum: 13.Mai.2016
Preis: ab € 35,99,-
USK: ab 18

PC Games EDITORS' CHOICE EGO-SHOOTER

Doom

Monster, Monster, überall – Pazifisten sind angesichts der Dämonen-Schwemme in *Doom* fehl am Platz.

Von: Lukas Schmid

Die Hölle, das sind die anderen – und sie kämpfen als Dämonen auf dem Mars gegen uns!



Mit Reboots beliebter Serien ist das so eine Sache: Einerseits muss es ihnen gelingen, die althergebrachten Fans abzuholen, andererseits, auch neue Spieler zu überzeugen. Eine Aufgabe, der sich auch *Doom* stellt und sich dabei überraschend gut schlägt – zumindest großteils.

Metzelei auf dem Mars

Denn so ganz will dem Spiel der Spagat zwischen Alt und Neu trotz zahlreicher Qualitäten nicht gelingen. Zumindest den wichtigsten Punkt hat man klar vorgezogen, bewährte Tugenden in den Mittelpunkt zu stellen. Anstatt abwechslungsreichem Missionsdesign und ausgeklügelten Rätseln gilt das Motto: Hirn aus und drauflosgeballert! Welle nach Welle stellen wir uns immer größeren Mengen an Feinden in den Weg, nur unterbrochen von kurzen Laufwegen, bevor der Spaß wieder von vorne losgeht. Die Kampfarenen sind dabei super gestaltet – unzählige Ebenen, Routen und mehr sorgen dafür, dass man nur sehr selten verliert, weil man in eine Ecke gedrängt wurde und nicht mehr herauskommt. Moderne Spielereien wie einen Sprint-Button, manuelles Nachladen oder regenerierende Energie sucht man hierbei vergeblich – gut so! Nur allein durch schnelle Reflexe und bar jedes Deckungs-Gameplays weichen wir unseren dämonischen Widersachern aus und geben ihnen mit Super-Schrotflinte, Chain-Gun, Raketenwerfer und Co. Saures. Die Steuerung funktioniert ganz vorzüglich, mit Maus und Tastatur rennt, hüpft und schießt man sich durch die Gegend, dass es eine wahre Freude ist, zumal die Wummen ordentlich Wucht haben und für ein befriedigendes Gunplay sorgen. Ebenfalls mit an Bord: Die ikonische Kettensäge, mit der wir auch den größten Standard-Gegner mit einem Knopfdruck zu Schaschlik verarbeiten. Der Benzinvorrat ist aber stark beschränkt und der Einsatz sollte gut überlegt sein, zumal wir dafür auch eine garantierte Portion Munition spendiert bekommen.


Relativ früh haben wir Zugriff auf alle unsere Schießprügel – und fast jeder davon ist gelungen.


Die Gory Kills – brutale Nahkampf-Attacken, die uns Lebensenergie schenken – wurden toll umgesetzt.

Zwar gibt es nicht allzu viele Kreaturen, deren Design wurde aber grandios ins Jahr 2016 portiert.

Action, Action, Action

Dieses Feautre funktioniert im Einklang mit den sogenannten Gory Kills – schnell absolvierten Nahkampf-Attacken, die wir ausführen können, sobald ein Gegner stark geschwächt ist und für die wir eine Portion Lebensenergie erhalten. Diese gehen flott von der Hand, stören den Spielfluss kaum und sehen dadurch, dass es jede Menge verschiedene Varianten gibt, ziemlich cool aus. Profis und Puristen könnte es jedoch stören, dass ihr Einsatz auf den härteren Schwierigkeitsgraden so gut wie unverzichtbar ist. So viel Spaß die teils viele Minuten langen Duelle machen und so gut das Gunplay funktioniert, muss aber gesagt werden, dass das Spiel abseits davon so gut wie überhaupt keine Abwechslung bietet. Schießen, schießen, zum nächsten Gefecht rennen, weiterschießen – an diesem Prinzip ändert sich über die ganze Kampagne hinweg nichts. Da mögen die Kampfarenen noch so toll gestaltet sein – irgendwann verschwimmen sie im Gedächtnis, weil es einfach so gut wie keine wirklich einprägsamen, einzigartigen Momente gibt. Abwechslung abseits der Kämpfe beschränkt sich auf die Suche nach Schlüsselkarten beziehungsweise Schlüsselkarten-Äquivalenten wie abgetrennte Hände mit nutzbaren Fingerabdrücken drauf oder ebensolche Köpfe für Retina-Scanner. Das entspricht dem Geist der Originale, ist spielerisch aber sehr lahm. Auch die trotz der linearen Hauptaufgaben sehr verwinkelten Levels können nur bedingt überzeugen: Sie wirken zu oft einfach verwinkelt um des Verwinkelt-Sein willen, ohne eine nachvollziehbare innere Logik aufweisen zu können. Immerhin, wer einmal genug von der Action hat, kann sich auf die Suche nach Unmengen an versteckten Eastereggs wie Speciallevels in Retro-Grafik sowie allerlei Upgrades für die Waffen und den Helden machen. Gerade das Upgrade-System stellt jedoch einen der größten Schwachpunkte des Abenteuers da: Abseits der Frage, ob ein auf Retro getrimmter Shooter ein solches überhaupt benötigt, kommt es einfach viel zu überladen daher. Zwei verschiedene Arten von Upgrade-Punkten, spezielle Verbesserungs-Collectibles, Waffen-Upgrade-Stationen, passive, durch versteckte Herausforderungen freigeschaltete Fähigkeiten – all das hätte man problemlos deutlich kompakter umsetzen können und dadurch qualitativ keine Einbußen gehabt. Komplex sind die Upgrade-Systeme nämlich eigentlich nicht – sie sind nur so verworren unterteilt, dass es viel zu lange braucht, bis man sich endlich einen Überblick verschafft hat.

Zwischen zwei Welten

Das ist das Kernproblem, welches *Doom* hat: Es versteht sich in den relevanten Punkten sehr gut darauf, das Gameplay der Originalspiele ins neue Jahrtausend zu transportieren, traut sich aber nicht, den Ansatz konsequent in allen Bereichen durchzuziehen. Stattdessen fühlt sich der Titel abseits der Gefechte oftmals wie ein etwas unsicherer Hybrid an, der nicht vollständig weiß, in welche Richtung er will. Auch weil die Entwickler durch die zahlreichen Upgrades immer Tempo rauszunehmen. Immerhin, bezüglich der Geschichte haben die Entwickler es perfekt geschafft, die zwei Ansätze miteinander zu verbinden: Im Kern ist sie nämlich extrem simpel – wir sind am Mars, wir sind der Held und machen alles kaputt – und es wird sehr offensiv und erfrischend ehrlich mit der Tatsache umgegangen, dass auch den Schreibern bewusst ist, dass sie nur die wenigsten Spieler interessieren dürfte. Der namenlose Protagonist macht mehr als einmal deutlich, dass ihm die Motivationen der NPCs um ihn herum vollkommen gleich sind. Wer will, nimmt sich aber die Zeit, Logbuch-Einträge zu lesen und Audiologs zu lauschen, und bekommt dann doch überraschend viele Hintergründe zu den Geschehnissen verraten. Schön! Technisch wurde zudem sichergestellt, dass die Bildrate auch auf älteren Rechnern stets flüssig ausfällt; da nehmen wir die häufig nachladenden Texturen gerne in Kauf. Insgesamt ist *Doom* die Mission, die Serie wiederzubeleben, kompetent gelungen; mit Makeln wie der fehlenden Abwechslung muss man sich aber abfinden. ❑

PRO UND CONTRA

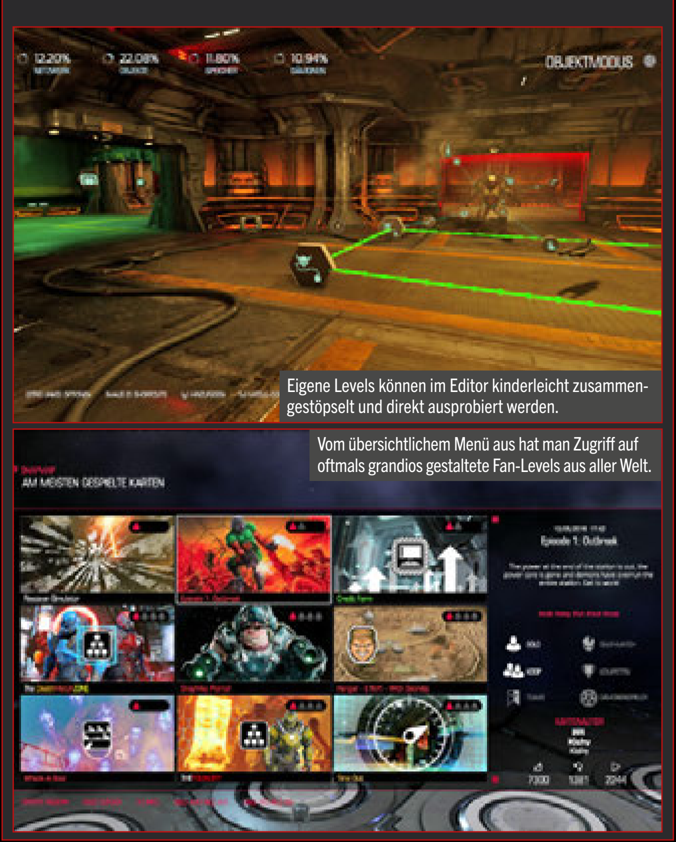
- ⊞ Präzise Steuerung, die stets die volle Kontrolle in den Kämpfen bietet
- ⊞ Unheimlich befriedigendes Gunplay
- ⊞ Toll gestaltete Kampfarenen mit stark vertikalem Aufbau
- ⊞ Kompromisslose Action
- ⊞ Viele Collectibles in den Levels
- ⊞ Netter SnapMap-Editor, der Zugriff auf tolle User-Kreationen erlaubt
- ⊞ Sehr flüssiger Bildaufbau – Ruckler gibt es im Prinzip überhaupt nie
- ⊟ Keinerlei Abwechslungsreichtum im Verlauf der Hauptmissionen
- ⊟ Schwacher Mehrspieler-Part
- ⊟ Halbgare Mischung aus alten und neuen Elementen
- ⊟ Verworrenes Leveldesign, das abseits der Collectibles zudem so gut wie gar nicht genutzt wird
- ⊟ Überladenes Upgrade-System
- ⊟ Häufig nachladende Texturen



DER SNAPMAP-MODUS

Ab und an muss man sich auch mal eine Pause vom Dauerbeschuss gönnen – und Maps bauen, in denen wir diesem dann wieder frönen dürfen.

SnapMap gibt uns zahlreiche Möglichkeiten an die Hand, kompetitive, kooperative sowie Singleplayer-Maps zu gestalten. Die Bedienung erweist sich als denkbar einfach und wird in Tutorials gut erklärt: In verschiedenen zur Auswahl stehenden Ansichten fügen wir verschiedene Raumarten aneinander, platzieren Gegenstände, Feinde und mehr. Zudem können wir mithilfe simpler Logik-Trigger im Stil von „Wenn A, dann B" auch allerlei interessante Ereignisse auf den Maps hervorrufen – zumindest bis zu einem gewissen Grad. Denn grundsätzlich ist unser Handlungsspielraum trotz allem relativ beschränkt. Was trotz dieser Limits aber alles möglich ist, zeigen die Kreationen zahlreicher User, auf die wir natürlich ebenfalls zugreifen können. Ebenfalls mit dabei: Nachbauten ikonischer Areale nicht nur aus den Serien-Vorgängern, sondern auch aus anderen Spielen. Wer will, kann sich dank SnapMap also ordentlich die Zeit vertreiben, selbst wenn er eigentlich kein kreativer Geist ist.



Eigene Levels können im Editor kinderleicht zusammengestöpselt und direkt ausprobiert werden.

Vom übersichtlichem Menü aus hat man Zugriff auf oftmals grandios gestaltete Fan-Levels aus aller Welt.

DER MEHRSPIELER-MODUS

Neben der Singleplayer-Kampagne dürfen wir uns in *Doom* in kompetitiven Mehrspielergefechten beweisen. Gute Ergänzung oder nur mauer Mist?

Insgesamt kommt der Mehrspielerpart von *Doom* mit sechs verschiedenen Spielmodi daher: Team Deathmatch ist genau das, wonach es klingt, Seelenernte lässt uns in Kill-Confirmed-Manier die Seelen besiegter Feinde aufsammeln, Vorherrschaft und Kriegspfad stellen zwei Varianten von King of the Hill dar, Clan-Arena schickt unsere Teams mehrere Runden lang mit nur jeweils einem Leben in die Schlacht und bei Freeze Tag frieren wir nach einem Kill ein und müssen warten, bis ein Teammitglied uns errettet. Bis auf Freeze Tag, das sehr uninspiriert daherkommt, machen die Modi Spaß. Ansonsten aber funktioniert die Mischung aus alten und neuen Elementen nicht allzu gut. Zudem sind die Dämonenformen, in die Spieler sich durch aufgesammelte Runen verwandeln können, massiv zu stark und stören die Spielbalance deutlich. Der geringe Umfang ist das kleinste Problem des Multiplayers – schlussendlich scheitert er, weil er einfach zu belanglos und zu undurchdacht funktioniert.



Die verfügbaren Spielmodi machen großteils Spaß, fühlen sich aber auch relativ austauschbar an.

Wo die Kampagne auf Oldschool getrimmt ist, orientiert sich der Mehrspieler an der modernen Konkurrenz.



MEINE MEINUNG

Lukas Schmid

„Rasanter, unterhaltsamer und toll spielbarer Shooter mit einem leichten Identitätsproblem"

Hatte ich in den knapp zwölf Stunden Spaß, welche mich die Kampagne von *Doom* während meines Tests beschäftigte? Definitiv! Finde ich, dass *Doom* der eine, kongeniale Ego-Shooter ist, der das Genre nach vielen Fehltritten in den letzten Jahren wieder auf den richtigen Weg zurückbringt? Definitiv nicht – denn dafür gibt es dann doch zu viele Elemente, die mich stören oder schlicht genervt haben. Am allermeisten stößt mir die fehlende Abwechslung auf: Da kann das Gunplay noch so toll funktionieren, wenn sich das Spieldesign auf „Renne von Arena zu Arena und besiege unzählige Wellen an Gegnern" beschränkt, vergeht mir irgendwann die Lust. Und nein, das bedeutet keineswegs, dass ich mich nach den substanzlosen Action-Einlagen à la *Call of Duty* sehne, und auch halbgare Rätsel benötige ich keine: Warum aber hat man zum Beispiel nicht einfach die verwinkelten Levels zu mehr genutzt, als darin Unmengen an Eastereggs und Upgrades zu verstecken? Der Weg zum Ziel sollte genauso unterhaltsam sein wie das Ziel selbst. Auch der Upgrade-Wahn ist mir zu viel des Guten und steht meiner Meinung nach im Widerspruch zum sonstigen Oldschool-Ansatz. Immerhin, die Art und Weise, wie mit der belanglosen Geschichte umgegangen wird – nämlich dass sie dem Protagonisten ebenfalls völlig gleichgültig ist –, finde ich sehr charmant. Ebenso belanglos ist der Mehrspieler-Part, bei dem leider schon nach wenigen Runden die Luft raus ist. Da vergnüge ich mich lieber angesichts unzähliger toller Fan-Kreationen im toll umgesetzten SnapMap-Editor.

MEINE MEINUNG

Kettensäger Schütz

„Verteufelt guter Höllenrabatz irgendwo zwischen Nostalgie und Moderne“



Bravo, id Software! Hier und da wurden zwar moderne Zugeständnisse gemacht, aber unterm Strich ist das ein kompromisslos hartes Ballerfest alter Schule. Wuchtiges Gunplay, fantastisch animierte Gegner und tolle Technik lassen mich schnell vergessen, dass *Doom* mich meistens nur von einer Arena in die nächste scheucht. Hauptsache, die Fetzen fliegen! Und das tun sie, auch dank der knackigen Steuerung: Grandios, wie flüssig man sich da mit Kettensäge und Shotgun durch die Dämonenhorden mäht! Ich vermisse allerdings raffinierte Spezialwaffen wie etwa den Wingstick aus *Rage* oder den Soul Cube aus *Doom* 3! Dafür hätte man ruhig die ganzen Upgrade-Systeme entschlacken können. Gut gefällt mir dagegen das Leveldesign, das viele Möglichkeiten zum Erkunden bietet – das sorgt für Entspannung zwischen den Ballereien. Mit seiner Mischung aus Retro-Flair und Moderne trifft id Software damit den richtigen Nerv: In einer Zeit, in der sich immer mehr Shooter eher als interaktive Filme und nicht als Spiele begreifen, ist *Doom* die reinste Wohltat.

MEINE MEINUNG

Peter „Baron“ Bathge

„Die beste Shooter-Kampagne seit Langem. Der MP juckt mich nicht.“



Doom schafft mit seiner Besinnung auf alte Traditionen für mich den perfekten Spagat zwischen Alt und Neu. Das Leveldesign gehört meiner Meinung nach zum Besten, was es seit vielen, vielen Jahren gab. Mit dem Jetpack gelange ich an Stellen, die woanders unerreichbar wären. Die Story ist unaufdringlich, das herrlich effektvolle Zerlegen der superb designten Gegner steht im Vordergrund. So muss das sein! Der heimliche Star des Spiels ist aber der Soundtrack. Immer wenn das Kampf-Thema erschallt, geht mein Puls auf 180 und die nächsten Minuten verwandeln sich in einen hektischen Fiebertraum aus Action und Gewalt. Das hat fast schon etwas von *Hotline Miami*, gerade in höheren Schwierigkeitsgraden. Diese Schleife wiederholte sich während der *Doom*-Kampagne ein ums andere Mal und am Ende stand ich atemlos vor dem letzten Höllenboss und war richtig traurig, dass *Doom* schon wieder vorbei war.

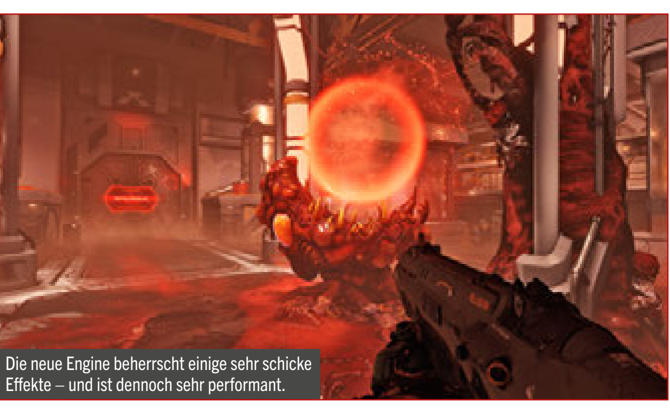
Doom – Technik-Check

Das Doom-Reboot nutzt erstmals die neue id-Tech-6-Engine. Und die kann voll überzeugen.

Die neue Engine basiert auf Open GL 4.4 (Nvidia nutzt laut Entwickler einige 4.5-Extensions) und einer Weiterentwicklung der id-Tech 5, die erstmals in dem postapokalyptischen Shooter *Rage* zum Einsatz kam. *Doom* ist zudem auch auf den Konsolen auf 60 Fps bei 1080p ausgelegt, wobei dort die Auflösung mit der Rechenlast dynamisch nach unten skalieren kann, um Leistung zu sparen. Für *Doom* wurde die statische Beleuchtung der id-tech 5, die auf vorberechneten und auf die Texturen gelegten Light- und Shadowmaps basierte, auf ein dynamisches Modell umgestellt, zudem nutzt die id-Tech 6 einen physikbasierten Renderansatz. Darüber hinaus protzt der Titel mit einigen sehr ansehnlichen Effekten wie Screenspace Reflections, volumetrischer Beleuchtung und dynamischen, hochauflösenden Schatten. Um das gesteckte Performance-Ziel auf den Konsolen bei solch einer grafischen Güte zu erzielen, muss die Engine sehr gut optimiert sein. Erfreulicherweise trifft dies auch auf die PC-Version zu, die zudem noch eine ganze Menge zusätzlicher optischer Pracht zu bieten hat.

Neben höher aufgelösten Schatten, Partikeleffekten, Spiegelungen und volumetrischem Nebel zählt dazu auch die sehr effizient arbeitende temporale Kantenglättung TSAA 8x, die nur wenig Leistung benötigt und das Bild praktisch komplett von störendem Pixelflimmern befreit.

Für Ultra-Details solltet ihr zumindest 4 GiByte Speicher verbaut haben, für die zusätzliche Stufe „Albtraum“ benötigt ihr 5, ansonsten lassen sich diese Optionen nicht zuschalten. Sind auf eurer Grafikkarte weniger als 4 GiByte vorhanden, solltet ihr zum Wohle der Performance einige speicherlastige Details abschalten, insbesondere Texturen und Schatten. Letztere sind auch eine gute Anlaufstelle, wenn ihr nicht genügend Fps erzielt, zusätzlich hilft es, die Licht-, Reflexions- und Partikelqualität herunterzusetzen. Prinzipiell benötigt ihr aber keine potente Hardware für 60 Bilder pro Sekunde und 1080p samt Ultra-Details, eine GTX 960 oder R9 380 mit 4 GiByte reichen bereits. Senkt ihr die Textur- und Schattendetails um eine Stufe, ist auch eine GTX 770 oder eine R9 280X vollkommen ausreichend. Zudem soll *Doom* auf den von AMDs Mantle abgeleiteten Open-GL-Nachfolger Vulkan portiert werden, was zusätzliche Leistung bringen könnte.



Die neue Engine beherrscht einige sehr schicke Effekte – und ist dennoch sehr performant.



Die hochauflösenden Schatten sind zusammen mit den Partikeleffekten die größten Leistungsfresser.

Das Add-on *Blood and Wine* ist der letzte Teil der Geralt-Saga. Es setzt das Hauptspiel *The Witcher 3* voraus.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: CD Projekt Red
Publisher: CD Projekt Red
Erscheinungsdatum: 31.05.2016
Preis: ca. € 20,-
USK: Ab 18 Jahren

PC Games AWARD Ausgabe 07/2016 91

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

The Witcher 3: Wild Hunt Blood and Wine

Geralt hat fertig: Mit dem zweiten Add-on schickt CD Projekt seinen Kult-Hexer in den verdienten Ruhestand.

Von: Felix Schütz

Dieser Abschied fällt schwer: Nach neun Jahren zieht CD Projekt einen Schlussstrich unter *The Witcher,* die zweite und letzte Erweiterung *Blood and Wine* markiert das Ende der Hexer-Saga. Kein Wunder also, dass man für Geralts letzten Ritt noch mal große Geschütze auffährt: *Blood and Wine* ist so vollgepackt und gehaltvoll, davon sollten sich andere Studios eine dicke Scheibe abschneiden!

Wenn einer eine Reise tut

Das Add-on richtet sich an Spieler, die Level 34 oder höher erreicht und die Hauptquest „Ein Poet in Nöten" erledigt haben. Die Wilde Jagd spielt hier allerdings keine Rolle, *Blood and Wine* erzählt vielmehr eine in sich geschlossene Story: Geralt reist diesmal ins malerische Weinbaugebiet Toussaint, wo es eine mysteriöse Mordreihe aufzuklären gilt. Dieses brandneue Areal bietet einen ungewohnt idyllischen Anblick: Sattgrüne Wiesen und Olivenbäume versprühen herrlich mediterranes Flair, die Hügel sind bedeckt von riesigen Weinfeldern, auf denen Bauern friedlich ihre Arbeit verrichten. Allgegenwärtig trohnt über der malerischen Kulisse das prächtige Beauclair, eine toll designte Stadt, die aus der Ferne glatt als Märchenschloss durchgehen könnte. Doch der schöne Schein trügt: Schnell muss sich Geralt mit neuen Feinden wie monströsen (und etwas nervigen) Tausendfüßlern, Vampiren und riesigen Pflanzenbestien herumschlagen. Insgesamt dürfen wir in *Blood and Wine* rund 20 neue Gegnertypen wegschnetzeln, einen ganzen Schwung frischer, cool designter Bossmonster inklusive – das kann sich sehen lassen!

Toussaint ist aber nicht nur ausgezeichnet gestaltet, sondern auch angenehm weitläufig: Wer das wunderschöne Gebiet komplett erkunden und alle Quests – es gibt etwa 90 frische Aufträge – erledigen will, hat gute 30 Spielstunden zu tun. Und das alles für gerade mal bei 20 Euro!



Rund 20 neue Gegnertypen warten in *Blood and Wine* darauf, nach Hexerart zersäbelt zu werden.

Die neuen Charaktere sind ebenso sorgfältig und spannend geschrieben wie im Hauptspiel.

Typisch für *The Witcher 3*: Die Story ist im Stil einer spannenden Detektivgeschichte aufgebaut.

Schon in den ersten Spielstunden warten drei brandneue Bosskämpfe auf uns. Klasse!

Geralt inspiziert sein neues Weingut und lässt sich von seinem Berater die möglichen Upgrades erklären.

Wein, Weib und Gemetzel

Typisch *The Witcher*: Auch *Blood and Wine* erzählt eine interessante, wendungsreiche Story, die Fantasy- und Märchenklischees mit dem Reiz eines modernen Detektivabenteuers verbindet. Die ersten Stunden fallen noch etwas zu dialoglastig aus und kommen zäher in Fahrt als beispielweise das straff erzählte *Hearts of Stone*. Danach zieht die Handlung aber spürbar an. Spätestens wenn Geralt dem Mörder langsam auf die Schliche kommt und dabei auf einen alten Bekannten aus den Büchern (Fans werden jubeln!) trifft, zeigt sich CD Projekts Autorenteam wieder in Bestform. Mit ihrer Mischung aus düsteren, heiteren, blutigen und nachdenklichen Momenten unterhält die Geschichte bis zum Schluss. Richtig ergreifende Szenen wie im Hauptspiel sind allerdings rar gesät, an das Niveau überragender Quests wie „Der blutige Baron" reicht das Add-on nie ganz heran.

Trotzdem erleben wir in *Blood and Wine* massenhaft Denkwürdiges: Im Test haben wir mit einem Monster zu Abend gegessen, Ritterturniere bestritten, Theater gespielt, Einhörner beklaut, Flüche aufgehoben, Nacktmodell gestanden, Geister versöhnt, Passierschein A38 gesucht (*Asterix*-Fans wissen Bescheid!) und eine verstörende Begegnung mit Rapunzel erlebt. Und das ist nur ein Bruchteil dessen, was den Spieler erwartet! Zudem hat *Blood and Wine* gleich zwei tolle Schlussakte zu bieten. Ja, richtig: zwei! Abhängig von unseren Entscheidungen erleben wir in den letzten Stunden nämlich völlig unterschiedliche Geschichten, Orte, Charaktere und Konsequenzen, obendrein kann die Story auf drei unterschiedliche Arten beendet werden. Unser Tipp: Nach dem Durchspielen einen Spielstand laden und auch den anderen Lösungsweg ausprobieren. Es lohnt sich!

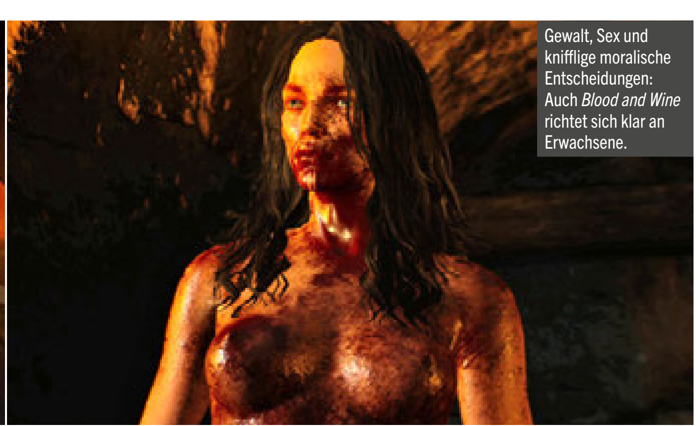
Die Seele baumeln lassen

Neben der starken Hauptstory gibt's einen ganzen Schwung an Nebenquests – darunter erstmals auch ein paar Missionen, die im Grunde nur die Spielzeit strecken. Beispielweise sollen wir 15 Orte erkunden, die kreuz und quer über die Map verteilt sind – so ganz ohne Handlung drumherum fühlt sich das wie eine Fleißübung an. Zum Glück gibt es aber auch reichlich neue Story-Quests abseits des Hauptpfads, die gewohnt spannend und vielfältig daherkommen!

Ein Highlight: In einer frühen Quest erhält Geralt ein malerisches, wenn auch leicht heruntergekommenes Weingut mitten in Toussaint. Dort kann er massenhaft Geld verprassen, um sich mit neuen Möbeln, Werkbänken und Upgrades einzudecken und das Anwesen so wieder in Schuss zu bringen. Manche Verbesserungen liefern sogar nützliche Boni: Hat Geralt



Dramatik pur: Hinter dem mysteriösen Mordfall steckt weit mehr als nur ein simpler Monsterangriff.



Gewalt, Sex und knifflige moralische Entscheidungen: Auch *Blood and Wine* richtet sich klar an Erwachsene.


Neues Detail: Wenn wir Banditenlager befreien und ihre Anführer erschlagen, wird die Gegend sicherer.


Auch *Blood and Wine* ist hervorragend inszeniert und treibt seine Story mit Echtzeit-Cutscenes voran.


Riesenpilze, Regenbögen und Märchentürme – *Blood and Wine* liefert ein paar faustdicke Überraschungen.

sich etwa ein bequemes Bett gekauft, kann er dort für einen XP-Bonus ruhen. Und am Alchemietisch gibt's einen Stärkungseffekt, der bewirkt, dass Geralt mehr Tränke und Bomben tragen kann – nützlich!

Mutieren für Profis

Über eine weitere Questreihe schaltet Geralt ein neues Mutationsmenü im Charakterbildschirm frei. Neben den bekannten Talenten, die man wie gewohnt in Slots einsetzt, gibt's hier nun die Möglichkeit, auch neue weiterführende Spezialisierungen freizuschalten. Ein Upgrade sorgt beispielsweise dafür, dass Geralts Hexerzeichen kritische Treffer austeilen und Gegner explodieren lassen. Eine anderes Upgrade härtet Geralts Haut, was ihm einen Abwehrbonus pro Adrenalinpunkt verschafft. Und eine andere Mutation ermöglicht es Geralt, alle paar Minuten einen tödlichen Treffer wegzustecken und bei voller Gesundheit weiterzukämpfen.

Diese neuen Spezialisierungen, von denen nur immer eine aktiv sein kann, kosten mehrere Talentpunkte – dadurch richtet sich das System vor allem an hochstufige Spieler. Umso besser, dass der Maximallevel für den New-Game-Plus-Modus auf Stufe 100 angehoben wurde! Spezialisierungen schalten obendrein neue Slots für Talente frei – das macht die recht öde Charakterentwicklung des Hauptspiels zumindest ein bisschen interessanter.

Prall gefüllte Taschen

Jäger und Sammler freuen sich über rund 100 neue Rüstungsteile und 30 zusätzliche Waffen für hochstufige Spieler. Neue Waffentypen sind aber leider nicht dabei, es bleibt also bei zwei Schwertern plus Armbrust. Die Kämpfe spielen sich daher stets so wie im Hauptspiel. Immerhin sammeln wir aber Baupläne für neue Hexer-Ausrüstung und freunden uns mit einem Schmied an, der Items auf die neue Qualitätsstufe „Großmeister" verbessert. Ab diesem Rang erhalten grüne Hexer-Items erstmals Set-Eigenschaften; ähnlich wie in *Diablo 3* freuen wir uns also über verbesserte Statuswerte und Boni, sofern wir mehrere Teile eines gleichen Sets tragen. Nebenbei dürfen wir nun Mutagene kombinieren und Kleidung mithilfe von Färbemitteln unserem Geschmack anpassen. Freunde des Kartenspiels Gwent kommen ebenfalls auf ihre Kosten: CD Projekt hat ein fünftes Deck auf Basis der Skellige-Nation entworfen, das neuen Wind ins taktische Kartenspiel bringt. Passend dazu gibt's eine eigene Quest zum Vervollständigen des Kartensatzes und ein neues Turnier. Wer hier gewinnt, darf einen goldenen Pokal mitnehmen und in Geralts Zuhause ausstellen.

Verbessertes Interface

Auch die Benutzerführung erhielt mit dem Patch 1.20, der für alle Spieler gratis veröffentlicht wurde, eine kleine Frischzellenkur. So wurde das Inventar neu aufgeteilt, es fasst nun mehrere Gegenstand-Kategorien zusammen und zeigt alle Informationen nur noch über Tooltipps an – eine Umstellung für Gamepad-Spieler. Außerdem wurden die Schriftarten vergrößert und im Handwerker-Menü können wir nun wesentlich bequemer nötige Rohstoffe kaufen, wenn uns etwas zum Herstellen eines Items fehlt. Außerdem dürfen wir den störenden Verzerrungseffekt beim Aktivieren der Hexer-Sinne endlich abschalten. Ebenfalls neu: Auf Wunsch leveln Gegner nun mit Geralt mit, so bleiben die Kämpfe auch auf hohen Stufen fordernd – neue Belohnungen gibt es dafür allerdings nicht.

Brauchen wir aber auch nicht! Schon so ist *Blood and Wine* nämlich eines der besten Add-ons seit vielen Jahren und damit jeden Cent wert! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„CD Projekt macht Hexer-Fans ein tolles Abschiedsgeschenk."

Auch wenn Geralts Toskana-Urlaub eher gemächlich beginnt, entpuppt sich *Blood and Wine* als herausragendes Abenteuer! Von der üppigen Welt über die motivierende Hauptquest bis zum satten Umfang zeigt CD Projekt, wie ein ordentliches Add-on auszusehen hat. Dass manche Nebenquests eher der Spielzeitstreckung dienen – geschenkt! Denn selbst mit weniger Spielstunden wäre *Blood and Wine* noch ein Pflichtkauf für jeden Hexer-Fan, so viel Spiel fürs Geld bekommt man nur selten. Die Story – obwohl spannend und gut erzählt – hat mich zwar nie so berührt wie die des Hauptspiels, doch dafür entschädigen viele denkwürdige Momente und vor allem zwei unterschiedliche Schlussakte, die in drei Endsequenzen münden. Selten war ich so froh, direkt nach dem Abspann noch mal einen früheren Spielstand rauszukramen! Was bleibt, ist ein bittersüßer Abschied: CD Projekt beendet seine *Witcher*-Saga auf hohem Niveau und schickt Geralt in den wohlverdienten Ruhestand. Das macht zwar Vorfreude auf ihre nächsten Spiele – andererseits wird mir der Hexer, den ich nun seit zehn Jahren als Redakteur begleitet habe, doch sehr fehlen. Mach's gut, weißer Wolf!

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschönes neues Gebiet
- ➕ Satter Umfang (ca. 30 Stunden)
- ➕ Gute Hauptgeschichte
- ➕ Zwei unterschiedliche Schlussakte
- ➕ Drei mögliche Endsequenzen
- ➕ Reichlich gute Nebenquests
- ➕ Neue Monster, Baupläne und Items
- ➕ Erweitertes Mutationssystem
- ➕ Detailverbesserungen im Interface
- ➖ Wenig neue Gameplay-Ideen
- ➖ Unverändertes Kampfsystem, keine neuen Waffentypen oder Zauber
- ➖ Einige Nebenaufgaben verlaufen nach vertrautem Muster oder strecken im Grunde nur die Spielzeit





Am meisten Laune macht *Overwatch*, wenn ihr euch im Team absprecht und koordiniert vorgeht.

Von: Sascha Lohmüller

Overwatch

Blizzard landet den nächsten Hit: Wir erklären euch, warum auch der erste Shooter der Kalifornier ein voller Erfolg ist.

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Blizzard
Publisher: Blizzard
Erscheinungsdatum: 24.05.2016
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 16

Anaheim, 7. November 2014. Blizzards Hausmesse BlizzCon. Die Videospielwelt wartet gespannt auf neue Ankündigungen, schließlich ist es gerade einmal zwei Monate her, dass die Kalifornier ihr ambitioniertes MMORPG-Projekt *Titan* offiziell eingestellt haben. Die Mehrzahl der Anwesenden rechnet daher damit, dass ein anderes Online-Rollenspiel – vielleicht gar ein zweites *World of Warcraft* – angekündigt wird oder dass zumindest eine bekannte Serie fortgesetzt wird. Als Blizzard dann *Overwatch* – aus den Resten von *Titan* geformt – der Öffentlichkeit präsentiert, sind wir erst mal ein wenig skeptisch. Kann Blizzard auch Shooter? Spätestens seit der PC-Beta Ende letzten Jahres ahnten wir jedoch: Ja, können sie scheinbar. Nun ist das Team-Geplänkel seit ein paar Wochen live und wir stürzen uns seitdem fast pausenlos in die PC-, PS4- und Xbox-One-Gefechte. Und dabei reifte die Erkenntnis: *Overwatch* ist ein richtiger Hit geworden.

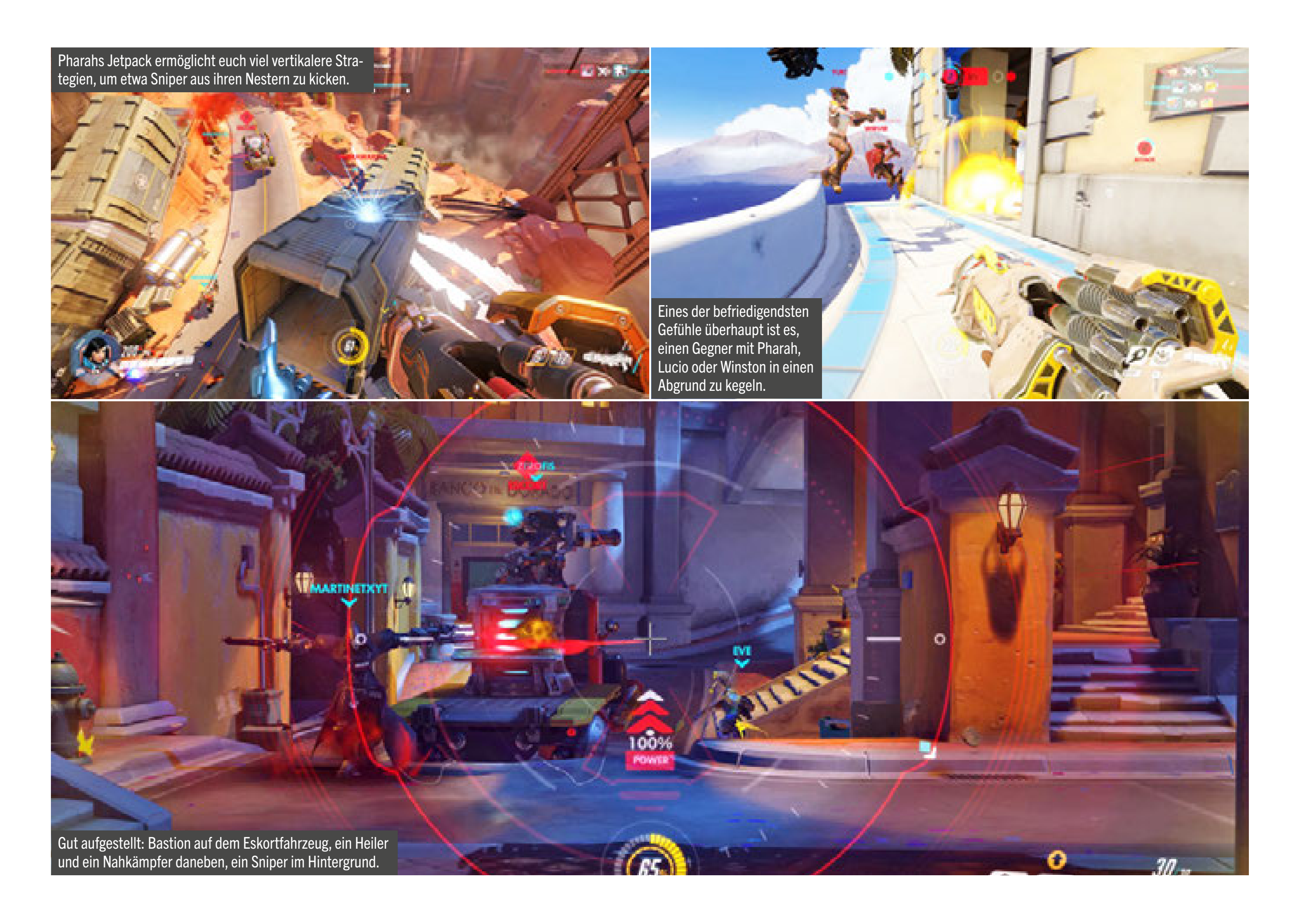
Begleiterscheinungen

Klären wir jedoch erst einmal das Grundsätzliche: *Overwatch* ist ein teambasierter Online-Shooter. Das heißt, Solisten können sich zwar im Trainings-Modus mit ein paar Pappgegnern vergnügen, Laune macht *Overwatch* aber erst mit anderen Mitspielern. Auch hier gibt es zwei Varianten: Entweder ihr tretet im Team gegen die KI an – was im Grunde nur ein erweitertes Training darstellt – oder ihr stürzt euch in Schlachten gegen andere Spieler.

Dazu tretet ihr in vier verschiedenen Modi auf insgesamt zwölf Maps an. In „Assault" erobert ihr als Angreifer-Team nacheinander zwei Kontrollpunkte, während der Gegner diese mit Klauen und Zähnen verteidigt. „Control" steckt beide Teams gleichzeitig in die Rolle der Attackierenden, duelliert wird sich um einen einzigen Kontrollpunkt. Unsere Favoriten sind jedoch „Escort" und „Hybrid". In Ersterem müsst ihr ein Fahrzeug bis in eine Endzone begleiten. Der Clou dabei: Das Vehikel fährt nur


Noch lacht Lucio: Mech-Lady D.Va steuert ihren Roboter samt Selbstzerstörung mitten ins Gegnerteam.


Hanzos Ultimate samt Schrei hat mittlerweile Meme-Status erreicht. Der Geisterdrache ist aber auch übermächtig.



Pharahs Jetpack ermöglicht euch viel vertikalere Strategien, um etwa Sniper aus ihren Nestern zu kicken.

Eines der befriedigendsten Gefühle überhaupt ist es, einen Gegner mit Pharah, Lucio oder Winston in einen Abgrund zu kegeln.

Gut aufgestellt: Bastion auf dem Eskortfahrzeug, ein Heiler und ein Nahkämpfer daneben, ein Sniper im Hintergrund.

dann weiter, wenn sich ein Mitglied eures Teams in seiner Nähe befindet. Sind die Gegner gar in der Überzahl rund um das Gefährt, rollt es langsam rückwärts. „Hybrid" kombiniert diese Begleit-Passagen mit dem Erobern eines Kontrollpunktes aus „Assault". Sprich: Erst den Punkt erobern, dann die losgondelnde Karre beschützen. Unsere Favoriten sind die beiden Spielarten deswegen, weil sie noch einmal einen Tick dynamischer ausfallen als die eh schon abwechslungsreichen „Control" und „Assault". Auf einen Team-Deathmatch-Modus haben die Entwickler hingegen bewusst verzichtet. Game Director Jeff Kaplan begründet dies damit, dass in einem klassischen TDM trotz der Team-Mechanik nur wenig auf das Zusammenspiel der Spieler geachtet wird, da die meisten nur auf ihre eigene Kill/Death-Ratio achten würden. Da ist sicherlich was Wahres dran, vermisst haben wir das simple Über-den-Haufen-Geballer auch zu keinem Zeitpunkt.

Das hat Charakter!

Die Teams selbst bestehen aus jeweils sechs Spielern, von denen sich jeder einen von derzeit 21 Charakteren aussucht. Diese sind noch einmal in die vier Grundklassen Offense, Defense, Tank und Support eingeteilt. Die sechs Offense-Charaktere sind Genji (eine Art Cyber-Ninja), der Cowboy McCree, die Jetpack-bewehrte Pharah, die flinke Tracer, der Sensenmann-Pistolero Reaper und der am ehesten an *Call of Duty*-Figuren erinnernde Soldier 76. Hauptaufgabe der Offense ist – wen wundert's –, Schaden zu verursachen.

Bei den Defense-Helden finden sich mit der Sniper-Lady Widowmaker und dem Ninja Kenzo gleich zwei Scharfschützen sowie mit dem Zwerg Torbjörn und dem Roboter Bastion gleich zwei Geschützturm-Hantierer. Der eine baut sie halt, der andere verwandelt sich in einen. Ergänzt werden die defensiven Naturen durch Mei und ihre Frostkanone sowie den Mad-Max-Irren Junkrat mit seinem Granatwerfer. Ihre Stärken spielen die Verteidiger logischerweise in den Modi aus, wo ihr nicht unbedingt in der Offensive agieren müsst. Die fünf Tanks – Mech-Lady D.Va, Ritter Reinhardt, Mad-Max-Verschnitt Numero 2 Road Hog, Gorilla Winston und Russen-Söldnerin Zarya – zeichnen sich vor allem durch hohe Widerstandsfähigkeit aus und sind somit perfekt für Vorstöße an vorderster Front oder fürs Beschützen der Teamkameraden. Die vier Supporter schließlich – DJ Lúcio, Robo-Mönch Zenyatta, Technikerin Symmetra und die engelsgleiche Mercy – bringen einige Buffs und Debuffs mit, sind aber hauptsächlich damit beschäftigt, die eigenen Kameraden zu heilen. Oder sie im Falle von Symmetra mit absorbierenden Schilden zu versorgen.

Aus diesen 21 Helden gilt es, ein möglichst schlagfertiges, ausgeglichenes Team zu formen – und das Spiel gibt euch dazu alle Freiheiten. Wer will, kann auch mit sechs Supportern antreten, sieht dann aber eher kein Land. Stattdessen wird euch bereits in der Lobby angezeigt, über welche theoretischen Schwächen euer Team aktuell noch verfügt. Klappt es in der Praxis dann trotzdem immer noch nicht, könnt ihr jederzeit an eurem Startpunkt die Figur wechseln – eine wunderbare Idee, denn so wirken die Matches gleich noch einmal viel dynamischer. Der Nachteil ist natürlich, dass ihr euch nur schwer auf das Gegnerteam einstellen könnt, wenn es nach einem Respawn mitunter komplett neu durchgewürfelt wird. Das finden wir jetzt nicht weiter schlimm, können Kritik an diesem System aber auch irgendwo nachvollziehen.

Kein Balance-Akt

Grau, guter Freund, ist jedoch alle Theorie und deswegen muss *Overwatch* natürlich auch in der Praxis beweisen, was es kann. Lediglich der Competitive Mode war noch nicht spielbar, soll aber in einigen Wochen nach dem Release nachgereicht werden. Dahinter verbirgt sich eine Art Ranglisten-Modus für fortgeschrittene Spieler. Dementsprechend ist der Zugang auch für Spieler unter Level 25 gesperrt – eine Maximalstufe gibt es übrigens nicht. Weitere Helden, Optik-Upgrades oder Gameplay-Erweiterungen sollen übrigens ebenfalls gratis per Patch nachgereicht werden. Im Itemshop hingegen könnt ihr nur Lootkisten erstehen, falls ihr euch das Freispielen von Skins und dergleichen ersparen wollt – fair gelöst.

Gewohnt gut funktioniert das Balancing. Die unterschiedlichen Oberklassen ergänzen sich untereinander perfekt, ausgewogen aufgestellte Teams haben es spürbar leichter und kein einziger Held fühlt sich aktuell unbrauchbar an. Einzig Tracer, Bastion oder Mei kamen uns je nach Spielmodus ein wenig übermächtig vor. Vielleicht hatten wir mit Pharah und Torbjörn aber auch einfach die falschen persönlichen Favoriten auserkoren.

Denn: Einen gewissen Schere-Stein-Papier-Ansatz kann man *Overwatch* nicht absprechen. Einige



Ein gut platzierter Torbjörn-Turm hält mitunter ganze Teams minutenlang auf.

Widowmaker im Nahkampf? Schlechte Idee. Bei vier Kontrahenten am Kontrollpunkt aber die letzte Option.

Mit Symmetra und ihren bis zu sechs Mini-Geschütztürmen lassen sich Engpässe gut verminen.

Figuren sind merklich stärker gegen bestimmte andere Charaktere. Das liegt vor allem daran, dass jeder Held über eine eigene Bewaffnung verfügt. Den üblichen Schnickschnack wie Pick-ups, Loadouts oder Waffen-Freischaltungen hat Blizzard nämlich rigoros weggekürzt. Jeder Charakter hat genau eine Waffe, eine aufladbare Ultimate-Fähigkeit und drei weitere individuelle Skills. Beispiel Pharah: Sie führt einen Raketenwerfer ins Feld, verschießt eine Granate, die Gegner zurückwirft, kann sich in die Luft katapultieren, hat einen Jetpack umgeschnallt, mit dem sie kurzzeitig fliegt, und deckt mit der Ultimate-Fähigkeit ein ganzes Areal mit kleinen Raketen ein. Hanzo hingegen ist mit Pfeil und Bogen bewaffnet, kann Wände hochklettern, hat zwei Spezial-Pfeile im Gepäck, die entweder Gegner für das eigene Team markieren oder von Wänden abprallen, und zündet als Ultimate einen optisch sehr beeindruckenden Geisterdrachen, der sich durch bemitleidenswerte Feinde fräst. Dass sich daraus in der Praxis äußerst abwechlungsreiche, taktisch variable Gefechte ergeben, ist nur logisch.

Gleichzeitig bietet *Overwatch* die ebenfalls für Blizzard typische Einsteigerfreundlichkeit, die bereits *WoW*, *Hearthstone* oder *Heroes of the Storm* ausgezeichnet hat. Selbst wer mit Online-Shootern bisher keine Bekanntschaft gemacht hat, dürfte sich in *Overwatch* schnell zurechtfinden und hat mit Supportern und Tanks auch gleich neun Figuren zur Auswahl, die keine allzu große Zielgenauigkeit erfordern. Auf der anderen Seite bietet es mit seinen 21 Helden, 12 Maps, 4 Modi und dem später noch folgenden Competitive Mode genug Fleisch, um auch etwas hartgesottenere Shooter-Fans lange bei der Stange zu halten.

Lediglich beim Charakter-Fortschritt müssen sich die meisten „modernen" Shooter-Fans ein wenig umgewöhnen. Das Levelsystem versorgt euch nur mit optischen Goodies wie neuen Skins, Spray-Logos (*Counter-Strike* lässt grüßen) oder Siegerposen. Waffen, Perks oder andere spielerische Vorteile erhalten Vielzocker nicht. Uns hat das nicht weiter gestört, da wir so immerhin direkt von Beginn an munter herumexperimentieren konnten. Im Internet wurden allerdings auch einige Stimmen laut, die das Fehlen einer gewissen Charakterentwicklung bemängeln und Motivationsschwierigkeiten befürchten – alles Geschmackssache. Wir persönlich verspüren zumindest auch nach drei Wochen Overwatch noch keine Ermüdungserscheinungen.

Tick, Tick, Tick, Boom

Bliebe noch die Technik-Frage und auch hier macht Blizzard fast alles richtig (detailliertere Infos erfahrt ihr auf der Seite rechts). Die Server-Struktur funktioniert, heftige Lags oder gar Verbindungsabbrüche kamen während der ersten drei Wochen so gut wie gar nicht vor, die Steuerung ist eingängig und funktioniert. Sound wie Grafik versprühen den typischen Blizzard-Charme und sind über jeden Zweifel erhaben. Etwas auffällig sind lediglich die relativ oft auftretenden Tode, obwohl man sich bereits hinter einer Ecke oder einem Schild in Deckung gebracht hatte. Die Vermutung liegt nahe, dass *Overwatch* mit einer für Shooter sehr niedrigen Tickrate (die Häufigkeit, mit der der Server den Status des Spiels an den Client schickt; gemessen in Hertz) arbeitet. Laut Messungen von Fans liegt diese ungefähr bei 20, was bedeutet, dass das Spiel alle 50 Millisekunden upgedatet wird. Andere Online-Shooter arbeiten hier mit Raten von 64 oder gar 128 – was 15,6 bzw. 7,8 Millisekunden entspricht. An dieser Stelle sollte Blizzard in einem der nächsten Patches vielleicht noch ansetzen. ❑

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller

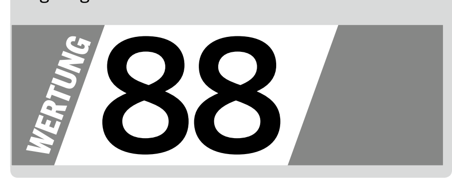


„Actionreich, einsteigerfreundlich und taktisch – läuft!"

Overwatch hat mich von der ersten Minute an begeistert. Die Matches sind actionreich, man ist nach ein paar Runden Eingewöhnungszeit schnell drin und die verschiedenen Modi, Maps und Klassen laden zum Experimentieren ein. Wo man bei anderen Spielen noch mit Loadouts und Freischalt-Waffen herumhantieren muss, sucht man sich in *Overwatch* einfach den Helden aus, der zum Spielstil passt – klasse. Man muss natürlich auch festhalten, dass Blizzard hier so gut wie keine Innovationen bietet. Aber das ist man von den Kaliforniern ja gewohnt. *Warcraft/Starcraft* waren nicht die ersten Echtzeitstrategiespiele, *WoW* nicht das erste MMORPG, *Heroes of the Storm* nicht das erste MOBA. Und auch *Overwatch* ist eben nur eine Neuinterpretation dessen, was man aus *Team Fortress 2* und Co. kennt. Blizzard schafft es aber, diesen Genres jede Menge Einsteigerfreundlichkeit und Kurzweil einzuhauchen. Und jetzt nach guten drei Wochen mit der Release-Version lässt sich sagen: Bei *Overwatch* ist das nicht anders.

PRO UND CONTRA

- ➕ Typisch Blizzard: leicht zu erlernen, schwer zu meistern
- ➕ Durch 21 Klassen große Dynamik in den Kämpfen
- ➕ Faires Freischalt-System, nur kosmetische Upgrades
- ➕ Vorbildlich stabile Server
- ➕ Klasse Art-Design, guter Sound
- ➕ Sehr gutes Balancing, gelungenes Stein-Schere-Prinzip mit Fokus auf Teamwork
- ➕ Trotz der geringen Karten- und Modi-Vielfalt hohe Langzeitmotivation
- ➖ Dennoch: gerade einmal vier Modi
- ➖ Für „moderne" Online-Shooter ungewohnt: kein Charakter-Fortschritt
- ➖ Keine Story, wenig Atmosphäre
- ➖ Kaum Inhalte für Solospieler
- ➖ Mitunter frustrierende Tode durch geringe Tickrate



Tuningtipps für Overwatch

Für *Overwatch* hat Blizzard eine neue Engine entwickelt. Diese nutzt die System-Ressourcen sehr gut aus und das ist wichtig für einen schnellen Shooter. Von: Philipp Reuther

Grafisch ist *Overwatch* durchaus nett anzusehen und kann mit einigen schicken Effekten wie Screenspace Reflections, einer hübschen Umgebungsverdeckung sowie den toll gestalteten und animierten Charakteren punkten. Doch alles, was ihr in *Overwatch* zu Gesicht bekommen werdet, gab es so in dieser oder gar hochwertigerer Form bereits in vielen anderen Spielen zu sehen. Dennoch war die Neuentwicklung des Grafikmotors ein guter Schritt und mit einiger Wahrscheinlichkeit auch notwendig. Zum einen beherrscht die *Overwatch*-Engine moderne, physikbasierte Shader, DirectX 11 und 64-Bit-Systeme, zum anderen ist sie offensichtlich auf moderne Mehrkernsysteme und eine hohe, stabile Performance ausgelegt. Letzterer Punkt ist eher untypisch für Blizzard, so nutzt beispielsweise die *Starcraft 2*-Engine, die auch in *Heroes of the Storm* zum Einsatz kommt, nur zwei Prozessorkerne effizient aus, was bei größeren Gefechten auch auf extrem schnellen Rechnern zu starkem Leistungsabfall führt. Potente Grafikkarten werden sogar in Ultra HD noch stark vom Prozessor ausgebremst.

Diese Problematik fällt mit *Overwatch* praktisch flach: Die CPU-Auslastung ist vorbildlich, mit einem Vierkerner werden alle vorhandenen Threads gleichmäßig ausgelastet und erst mit einer auf 2,0 GHz übertakteten Geforce GTX 1080 gelangen wir in Full HD und maximalen Details langsam an die Leistungsgrenze des Prozessors. Doch dies geschieht nur in einigen seltenen Situationen, meist limitiert dank der guten Mehrkernoptimierung noch immer die Grafikkarte. Dies hat jedoch eine Kehrseite, denn mit einem reinen Dualcore ohne Hyperthreading bricht die Performance extrem stark ein, 30 Fps und weniger sind keine Seltenheit. Ihr benötigt zumindest einen flotten i3 samt HTT oder einen FX-Sechskern-Prozessor, um stabile 60 Fps und mehr zu erzielen.

Für diese Bildraten reicht bereits eine Mittelklasse-Grafikkarte wie eine GTX 750 Ti oder R9 270X, sofern ihr euch mit mittleren oder hohen Details zufriedengebt. Mit einer GTX 960 oder R9 380 könnt ihr Ultra-Details in Angriff nehmen, potentere Grafikkarten wie eine GTX 970 oder R9 390 haben mit Ultra-Details in 1440p keinerlei Probleme mit 60 Fps. Habt ihr kein passendes Display, könnt ihr ausgehend von 1080p die Render-Skalierung heraufsetzen, bei 150 Prozent rechnet *Overwatch* intern mit 2.880 × 1.620 Pixeln, was für ein deutlich saubereres Bild sorgt. Oder ihr setzt noch einige Grafikoptionen herab und genießt 120 Fps, was den Input-Lag dramatisch reduziert und euch einen spielerischen Vorteil bringt. Mit einem 60-Hz-Display müsst ihr dann allerdings Tearing hinnehmen.

Ein kleines Detail am Rande: *Overwatch* unterstützt PC-exklusiv als erstes Spiel die 360°-Surround-Virtualisierung Dolby Atmos Headphone, die sich mit jedem (Stereo-)Headset oder Kopfhörer nutzen lässt. Damit könnt ihr nicht nur die Richtung von Geräuschen bestimmen, sondern auch die Höhe. Ihr findet Atmos Headphone in den Audio-Optionen.

OVERWATCH – AUFLÖSUNGSSKALIERUNG, SCREENSPACE-EFFEKTE UND SCHATTEN

Overwatch bietet ein umfangreiches Grafikmenü und setzt beim Wählen einer der Voreinstellungen einige Grafiksettings automatisch. Dazu gehört auch die Render-Skalierung, also die Auflösung, in der *Overwatch* intern das Bild berechnet. Diese Option bringt oder kostet mit Abstand die meisten Fps. Achtet also darauf, dass sie korrekt ist.



Ein Herabsetzen der Skalierung bringt sehr viel Leistung, geht aber auf Kosten der Bildqualität. Das funktioniert auch andersherum, bei einem Faktor über 100 % rechnet *Overwatch* intern mit einer höheren Auflösung.

Neben den Schatten stellen die Screenspace-Effekte (Umgebungsverdeckung und -reflexionen) recht hohe Anforderungen an die Grafikkarte. Wenn ihr sie deaktiviert, könnt ihr rund 20 % Leistung gewinnen.

Wie bei vielen Spielen kosten die hochauflösenden Schatten viel Leistung und sollten zu den ersten Anlaufstellen bei Leistungsproblemen gehören. Die mittlere Stufe sieht noch immer ordentlich aus, allerdings verlieren Schatten in der Distanz (z.B. der unter dem Balkon) Genauigkeit und flimmern bei Bewegung.



Sherlock Holmes und Doktor Watson untersuchen einen Fall.

Genre: Adventure
Entwickler: Frogwares
Publisher: Bigben Interactive
Erscheinungsdatum: 10.06.2016
Preis: ca. 35 Euro
USK: ab 16 Jahren

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

Von: Andreas Bertits und Wolfgang Fischer

Der Meisterdetektiv Sherlock Holmes bekommt eine Verjüngungskur mit fragwürdigen Designentscheidungen.

Der Metallzylinder, der durch das Fenster in die Wohnung von Sherlock Holmes geworfen wurde, tickt. Es ist eine Bombe! Geistesgegenwärtig schraubt der Detektiv vorsichtig den Deckel des Behälters ab und erkennt den Mechanismus. Noch zwei Minuten, dann ist von dem berühmten Pfeiferaucher nur noch ein Häufchen Asche übrig. Also schneidet er präzise und schnell die Kabel durch, ohne die Bombe zu einer vorzeitigen Detonation zu bringen.

Doch wer trachtet dem Detektiv nach dem Leben? Das nervige Gewinsel von Schauspieler Oscar Wilde, der Holmes derzeit besucht, um eine Theaterrolle zu proben, hilft nicht weiter. Der ungeschickte Mann zerstörte zudem Holmes' Tisch mit dem Forschungsapparaten, über welche man nun nach Hinweisen hätte suchen können. Ist Wilde etwa an diesem Komplott beteiligt? Hinweise führen den Privatschnüffler zu einer Taverne, in die er sich allerdings nur verkleidet wagen kann, um dort weitere Details in Erfahrung zu bringen. Doch es kommt dennoch zu einer Schlägerei ...

Nachdem man Hinweise gesammelt hat, muss man diese in Verbindung bringen, um den Täter zu stellen.

Seichte Knobeleien mit dem berühmten Detektiv

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter setzt die bekannte Adventure-Reihe fort und nutzt viele der daraus bekannten Spielmechaniken, welche allerdings um einige neue Elemente erweitert wurden. Nach wie vor steuert man den Detektiv aus der Verfolger- oder der Egosicht durch verschiedene Schauplätze wie Lagerhäuser, die Straßen von London oder über einen Friedhof, um dort nach Spuren und Hinweisen zu suchen. Diese werden in der Regel direkt über Hotspots angezeigt, sodass man sie nur anzuklicken braucht. Schon untersucht man Leichen und gefundene Gegenstände oder spricht mit Zeugen.

Mit einem speziellen Detektivblick werden versteckte Spuren sichtbar. Die gefundenen Hinweise notiert Holmes automatisch in einem Tagebuch, um daraus später Schlussfolgerungen zu ziehen. Dabei verbindet man Synapsen im Gehirn des Helden, indem man entscheidet, wie die entdeckten Spuren zu deuten sind. Dies führt zu weiteren Ergebnissen, bei denen man schlussendlich die Entscheidung treffen muss, wer der Täter ist. Dabei besteht durchaus die Möglichkeit, falsche Schlussfolgerungen zu ziehen und einen Unschuldigen hinter Gitter zu bringen.

Insgesamt knobelt man sich in *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* auf diese Weise durch fünf Fälle, die augenscheinlich nichts miteinander zu tun haben. Bedürftige Personen verschwinden von den Straßen Londons, nach einem Bowls-Turnier geschieht ein Mord oder es kommt zu einem



Verschlossene Türen knackt man, indem man die Dietriche richtig einsetzt.

In einer Actionsequenz muss sich der verkleidete Sherlock Holmes zur Wehr setzen.



Die Minispiele kommen häufig vor und nerven mit der Zeit.

Bombenanschlag in der Stadt. Dennoch existiert eine Rahmenhandlung, welche die Abenteuer thematisch zusammenhält und mit Holmes Adoptivtochter zusammenhängt. Was es damit auf sich hat, erfährt man allerdings erst am Ende des Spiels.

Eine nicht ganz geglückte Verjüngungskur für Sherlock

Wer die anderen Teile der Reihe kennt, wird sich vielleicht über den Protagonisten wundern. Sherlock Holmes sieht nicht nur jünger aus, er verhält sich zudem anders, als man das von ihm kennt. Er erscheint hitzköpfiger und lässt sich teilweise von anderen Personen an die Wand spielen. Dies wird seinem Charakter aus den Büchern nicht gerecht und oft fragt man sich, was diese Person noch mit dem bekannten Privatdetektiv zu tun hat.

Die „Verjüngungskur“ setzt sich zudem im Spiel fort. Immer wieder müssen Minispiele absolviert werden, welche die Action im Abenteuer darstellen. Maus und Tastatur muss man in einem Kreis halten, schnell nach Gegenständen greifen, die Maustasten in schneller Reihenfolge klicken. So balanciert Holmes über Abgründe, schlägt Gegnern eine Flasche über den Kopf und hilft einem unter einem Wagen eingeklemmten Opfer eines Bombenanschlags.

Die Minispiele kommen recht häufig vor und fallen mit der Zeit gehörig auf die Nerven. Denn ein falscher Klick und schon ist Holmes tot und man beginnt von vorne. Hinzu kommt eine ungenaue Steuerung, die vor allem bei Verfolgungsjagden zu Frust führt. Holmes wird beispielsweise durch einen Wald gejagt und muss sich regelmäßig verstecken. Doch er bleibt immer wieder an Hindernissen hängen oder trifft nicht genau den Punkt, an dem er sich hinter einem Felsen verstecken kann.

Manche Rätsel sind überdies sehr umständlich, etwa wenn man in der Gießerei versuchen muss, sich einen Zugang zu einem Fenster zu bauen. Glücklicherweise lassen sich diese Minispiele überspringen, wodurch man aber einen Teil des Spiels verpasst und dann plötzlich mit einer Situation konfrontiert werden kann, die man nicht versteht.

Immerhin: Ein bisschen Spannung für Krimi-Fans

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter bietet nach wie vor spannende Kriminalfälle mit mehr oder weniger interessanten Charakteren. Der Geschichte jedes Falls zu folgen und hinter die Zusammenhänge zu kommen macht den Großteil des Spielspaßes aus. Allerdings sind die Rätsel zum Teil anspruchslos, da man einen Hotspot nach dem anderen abklappert. Die Minispiele nerven und die Actionsequenzen führen zu Frust – im höheren von beiden Schwierigkeitsgraden noch mehr, da man dann unter erhöhtem Zeitdruck steht. Hinzu kommt der veränderte Charakter von Sherlock Holmes und ein Doktor Watson, der nichts weiter als ein Statist ist.

Grafisch kann *The Devil's Daughter* durchaus überzeugen, die Orte sind detailreich, was dazu führt, dass man sie gerne erkunden will. Die erstmals deutsche Sprachausgabe kommt nicht ganz so professionell rüber, denn manche Figuren wie Holmes' Tochter wirken geradezu lächerlich. Zudem ist nicht alles übersetzt. Bei der Verfolgungsjagd durch den Wald etwa hört man die Verfolger immer wieder auf Englisch Drohungen aussprechen. Trotz allem ist der neueste Teil noch immer für Fans zu empfehlen, doch die Verjüngungskur hat nicht in allen Bereichen den gewünschten Erfolg gebracht. ❑

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer

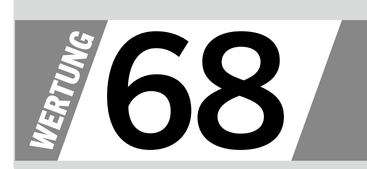


„Im Vergleich zum Vorgänger ein klarer Rückschritt.“

Frust und Lust wechselten sich bei mir im Verlauf des Spiels immer wieder ab. Die Fälle zu lösen, nach Hinweisen zu suchen und zu entscheiden, wer denn nun ins Gefängnis wandert, fand ich sehr motivierend. Die Geschichten sind spannend erzählt und auch beim Erkunden der abwechslungsreichen Orte hatte ich Spaß. Was mich jedoch oft zur Weißglut trieb, waren die vielen Minispiele und Actioneinlagen, die einfach viel zu häufig vorkamen oder zu lange dauerten. Klar, man kann diese überspringen, was aber nicht Sinn der Sache sein sollte, wenn sie zum Spiel gehören – zumal man dadurch manchmal einen Teil der Geschichte verpasst. Auch die Art, wie sich Sherlock Holmes im Spiel gibt, wie er teilweise reagiert und auch die Statistenrolle, die Doktor Watson zukommt, haben mich daran zweifeln lassen, ob die Entwickler die Vorlage verstanden haben. Die vielen Änderungen, welche mit *The Devil's Daughter* in die *Sherlock Holmes*-Reihe eingeführt wurden, haben dem Spiel nicht wirklich gutgetan. Das ist schade, denn im Grunde steckt ein spannendes Detektivabenteuer im Spiel.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannendes Knobeln im Deduktionssystem, um die Fälle zu lösen
- ➕ Schön designte, abwechslungsreiche Locations
- ➕ Die Fälle werden durch eine Rahmenhandlung zusammengehalten.
- ➕ Geschichten sind ganz gut erzählt
- ➕ Einsteigerfreundlich
- ➖ Nervige Minispiele
- ➖ Zu anspruchslose Rätsel, da man nur Hotspots abklappert
- ➖ Ungenaue Steuerung, die zu Frust führen kann
- ➖ Keine Dynamik zwischen Holmes und Watson
- ➖ Sprachausgabe teilweise unpassend
- ➖ Manche Rätsel sind zu umständlich



PC Games AWARD Ausgabe 07/2016 86

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Genre: Action-Adventure
Entwickler: DICE
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 09.06.2016
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 12 Jahre

Im Mittelpunkt von *Mirror's Edge: Catalyst* steht wie beim acht Jahre alten Vorgänger die junge Runnerin Faith Connors.

Mirror's Edge Catalyst

Von: Matthias Dammes

Lauf, Faith, lauf. Eine gelungene Wiederbelebung, die das interessante Konzept noch runder und umfangreicher macht.

Allein für den Mut, es noch einmal mit *Mirror's Edge* zu versuchen, gebührt Electronic Arts und DICE ein gewisser Respekt. In Zeiten von auf Hochglanz polierten Blockbuster-Serien, die auf maximalen Erfolg getrimmt werden, ist das Vertrauen in eine wirtschaftlich gescheiterte Marke keine Selbstverständlichkeit. Dieses Risiko würde allerdings kein Entwickler der Welt eingehen, ohne ein paar Änderungen am Konzept vorzunehmen, um das Spiel diesmal besser an den Mann zu bringen. Beim harten Kern der Fans des acht Jahre alten Originals ruft das natürlich gewisse Zweifel hervor, ob dadurch nicht das lieb gewonnene Spielgefühl verloren geht. Nachdem wir uns erfolgreich gegen das Konglomerat aufgelehnt und mit Faith wilde Rennen gegen die Uhr bestritten haben, können wir sagen: *Mirror's Edge: Catalyst* fühlt sich an wie der Vorgänger und ist trotzdem anders.

Folge dem roten Licht

Für den Reboot haben die Entwickler viele Fakten des Vorgängers über den Haufen geworfen. Geblieben ist die beklemmende Zukunftsvision einer Welt der totalen Überwachung und Unterdrückung. In Cascadia und der City of Glass herrscht ein Konglomerat aus 13 Konzernen mit mächtigen Familien an der Spitze. Allen voran die Sicherheitsfirma KrugerSec, angeführt vom skrupellosen Gabriel Kruger. Geblieben ist auch Protagonistin Faith, eine junge Runnerin, die gerade frisch aus dem Gefängnis entlassen wird. Getrieben vom eigenen Ehrgeiz und ihrer Vergangenheit gerät sie jedoch schnell wieder ins Visier der Mächtigen. Ihr fallen die Pläne für eine neuartige Form der Überwachung in die Hände, bei der die Menschen sogar emotional unterdrückt werden sollen. Dadurch landen Faith und ihre Verbündeten, die Runner, zwischen den Fronten aus Konglomerat, der gewalttätigen Widerstandsbewegung Black November und dem Unterwelt-Boss Dogen, die alle ihre eigenen Interessen verfolgen.

Auf der Suche nach einem Ausweg aus der Situation rennt, springt und klettert die Heldin über die Dächer der grellweißen, nahezu klinisch reinen City of Glass. Den besonderen Grafikstil haben die Entwickler beibehalten und verfeinert. So gibt es in den einzelnen Bezirken nun deutliche architektonische Unterschiede, die immer wieder für Abwechslung sorgen. Auch wirken die Gebäude insgesamt viel futuristischer. Geblieben ist der gezielte Einsatz von Farbakzenten. Das Spiel färbt wichtige Objekte deutlich erkennbar rot ein und weist damit klar den Weg.

Zusätzlich zeigt eine rote Leuchtspur eine mögliche Route zu eurem Ziel. Sich zu verlaufen ist damit nahezu ausgeschlossen. Diese Anzeigen lassen sich jedoch auch abschalten. Bleibt man auf dem vorgegebenen Weg, baut sich meist ein recht guter „Flow" auf. Durch die offene Spielwelt bieten sich nun jedoch eine ganze Menge alternativer Möglichkeiten. In der Regel gibt es schnellere Routen als vom Spiel vorgeschlagen, aber die muss der Spieler durch eigene Experimente herausfinden.


Die City of Glass ist ein von Konzernen beherrschter Ort, in dem individuelle Freiheit nicht existiert.


Die Runner Vision hebt nützliche Objekte rot hervor und weist so den Weg zum Ziel.



Außerhalb des Flows wird der Nahkampf mit Sicherheitskräften zum Krampf.

Wir steuern nicht nur eine Kamera durch die Spielwelt, sondern sehen ständig Faiths Körper bei der Arbeit.

Die Story spielt eine wichtigere Rolle und wird in schicken Zwischensequenzen erzählt.

In bestimmten Situationen während einer Mission kann es zudem vorkommen, dass die sogenannte Runner-Vision ausfällt und der Spieler sich selbstständig einen Weg suchen muss. Aber auch mit Navigationshilfe ist es besonders in den letzten Abschnitten des Spiels nicht immer direkt ersichtlich, wo es langgeht. Hier ist dann häufig ausprobieren nach dem „Trial and Error"-Prinzip gefragt. Erschwerend kommt dabei hinzu, dass das Spiel eine sehr hohe Präzision vom Spieler fordert. Spielraum für Fehler gibt es bei waghalsigen Manövern besonders gegen Ende des Spiels so gut wie keinen. Es reicht zum Beispiel schon aus, dass Faith für einen Sprung nur wenige Millimeter falsch ausgerichtet ist, um zu scheitern. Die Checkpoints sind zwar meist sehr gut platziert, sodass nur wenig erneut gespielt werden muss. Frustrierend können einige Abschnitte trotzdem werden, wenn man kein natürlich begabter Steuerungsakrobat ist.

Mit Händen und Füßen

Ähnliches gilt für die Kämpfe. Aus den meisten Gefechten kann sich Faith durch pures Wegrennen heraushalten. Permanente Bewegung ist überhaupt die einzig wirksame Waffe gegen die Schergen von KrugerSec. Durch den Flow baut Faith den sogenannten Focus-Schild auf. Solange dieser aktiv ist, kann die Runnerin nicht von Kugeln getroffen werden. Außerdem lassen sich Gegner durch Attacken aus dem Flow heraus wesentlich leichter ausschalten. Dazu werden Sprünge und Wallruns mit Angriffsbewegungen kombiniert. Während der Storymissionen kommt es allerdings auch immer mal wieder zu Kämpfen, die sich nicht durch Wegrennen umgehen lassen und die auch kaum Möglichkeiten zur Aufrechterhaltung eines Flow bieten.

Da bleibt dann nichts anderes übrig, als in den direkten Nahkampf zu gehen. Mit einer leichten und einer schweren Attacke setzt Faith den Gegnern zu und stößt sie im Optimalfall ineinander. Zusätzlich kann sie mit einer Ausweichbewegung gegnerischen Angriffen entgehen. Das spielt sich allerdings zu hakelig, als dass ein flüssiges Gefühl eines Nahkampfes aufkommen würde. Am einfachsten lassen sich so noch die Feinde mit Schusswaffen ausschalten. Zurückballern ist übrigens nicht mehr drin. Im Zuge des Reboots wurde Faith eine Abneigung gegen Schusswaffen verpasst.

Mittendrin statt nur dabei

Die gelegentlichen Frustmomente sind aber schnell vergessen, wenn man wieder mit Highspeed über die Dächer rennt und Faith zu immer neuen Höchstleistungen treibt. Durch die Ego-Perspektive entsteht dabei ein tolles Mittendrin-Gefühl, bei dem man Armen und Beinen der Protagonistin bei der Arbeit zuschauen kann.

Wenn sie dann ein gequältes Ächzen von sich gibt, weil man erneut eine Landung versemmelt hat, setzt man sich selbst unter Druck, es beim nächsten Mal wieder besser zu machen. Dazu spielt im Hintergrund der hervorragende Soundtrack, der erneut aus der Feder des schwedischen Komponisten Solar Fields stammt. Die Musik passt sich dabei dynamisch dem Spielgeschehen an, hält sich die meiste Zeit jedoch eher dezent im Hintergrund.

Meist bestimmen die Geräusche der Großstadt wie Straßenverkehr, umherschwirrende Drohnen, die Durchsagen der Werbe- und Propagandatafeln sowie die Laufgeräusche von Faiths Schuhen den Umgebungs-Sound. Zur guten Atmosphäre trägt auch die cineastische Inszenierung der Story bei. Die Geschichte wird mit schicken Zwischensequenzen direkt in der Spielgrafik erzählt. Auf dieser Weise bekommen wir unsere Heldin auch immer mal wieder in ganzer Schönheit zu sehen. Die Synchronsprecher leisten dabei im englischen Original und auch auf Deutsch sehr gute Arbeit, auch wenn uns die deutsche Version von Faith ein wenig zu brav wirkt. Ihr fehlt etwas der leicht rebellische Unterton der englischen Fassung.

Zwischen allen Fronten

Daran wird bereits deutlich, dass die Entwickler diesmal einen deutlich stärkeren Fokus auf die Story gelegt haben. Den Vorgänger im Bereich der Erzählung zu übertreffen, fällt allerdings auch nicht sonderlich schwer. Das Endergebnis kann sich aber durchaus sehen lassen. Im Mittelpunkt steht Faith, die von den Ereignissen ihrer Vergangenheit verfolgt wird. Durch den Verlust ihrer Familie als kleines Kind entwickelt sie sich zu einer eher rebellischen jungen Frau, die sich zur Not auch gegen ihren Ziehvater Noah auflehnt. Diese Haltung hat sie in den Knast gebracht und bringt sie und ihre Freunde nun erneut in Gefahr.

Allerdings ist nicht alles so einfach gestrickt, wie es scheint. So wartet das Spiel nach ungefähr der Hälfte der Kampagne mit einem schicken Twist auf. Die Wendung deutet sich durch kluge Beobachtung zumindest in Teilen an, sorgt aber dennoch für gehörigen Wirbel. An einigen Stellen weist der Handlungsverlauf auch einige Parallelen zur Story des Vorgängers auf, erzählt diese jedoch deutlich besser. Das Ende ist durchaus befriedigend, lässt aber dennoch viele Fragen offen und bietet viel Spielraum für mögliche Nachfolger. Allein die Hauptgeschichte mit ihren insgesamt zehn bis zwölf Stunden beschäftigt in *Mirror's Edge: Catalyst* fast doppelt so lang wie der komplette Vorgänger.

Die offene Spielwelt lädt zum Erkunden ein. Neben Haupt- und Nebenmissionen verbringen wir die Zeit mit Dash-Rennen, Lieferaufträgen und unzähligen Sammelgegenständen.

Viele Nebentätigkeiten laufen unter Zeitdruck ab. Die Suche nach der perfekten Strecke ist das A und O.

An solchen Terminals lassen sich unbegrenzt neue zufällige Liefermissionen annehmen.

Was gibt es noch zu tun?
Doch damit ist es diesmal ja nicht getan. In der offenen Spielwelt von Glass City können interessierte Spieler locker noch einmal ein Vielfaches dieser Spielzeit verbringen. Einige Charaktere der Hauptstory bieten gelegentlich ein paar Nebenaufgaben an, die zum Beispiel Verknüpfungen zum Comic Exordium herstellen. Andere NPCs in der Spielwelt benötigen Faiths Fähigkeiten als Runner, um heikle Ware unter Zeitdruck von A nach B zu bringen. Wer sich gerne mit KrugerSec-Soldaten anlegt, kann verschiedene Funkposten aushebeln und so den Einfluss der Sicherheitskräfte schwächen.

An Tüftler und experimentierfreudige Spieler richten sich die Dashes und Billboards. Bei Ersterem handelt es sich um Rennen zu einem bestimmten Ziel ohne fest vorgegebene Route. Das Spiel zeigt nur grob die Richtung an, ohne dabei jedoch den schnellsten Weg zu offenbaren. Wer in diesen Rennen die beste Zeit ergattern will, muss sich intensiv mit der Strecke auseinandersetzen und mögliche Abkürzungen auskundschaften. Die Zeiten werden bei bestehender Internetverbindung in eine globale Bestenliste eingetragen. Besonders energische Speedrunner werden so motiviert, noch die letzte Millisekunde herauszuholen.

Bei den Billboards geht es nicht gegen die Zeit, sondern vielmehr darum, sie überhaupt zu erreichen. Diese Werbetafeln sind meist an scheinbar völlig unerreichbaren Orten platziert. Ein wahres Fest für Entdecker, die auch im letzten Winkel noch nach neuen Wegen suchen wollen. Darüber hinaus gibt es auch in dieser offenen Spielwelt unzählige Sammelgegenstände wie Dokumente, elektronische Bauteile, Sprachaufzeichnungen und sogenannte GridLeaks zu finden. Auch damit soll natürlich der Forscherdrang angeregt werden, aber wirklich nötig wären diese Dinge unserer Meinung nach nicht gewesen.



Bei den Dash-Rennen geht es um die schnellste Zeit, die dann in eine Bestenliste eingetragen wird.

Freundesrennen
Wem die zahlreichen vom Spiel gebotenen Nebenbeschäftigungen allerdings noch nicht reichen, der kann sich mit anderen Spielern vernetzen. Jeder Spieler hat nämlich die Möglichkeit, eigene Time-Trials und Beat-Points zu erstellen, die im Grunde wie die Dash-Rennen und Billboards funktionieren. Die Platzierung der entsprechenden Wegpunkte funktioniert relativ einfach auf Tastendruck während der Bewegung. Werden die Kreationen dann öffentlich gespeichert, erscheinen sie auch in den Spielen von Freunden und darüber hinaus. Da während unseres Tests die Server von *Mirror's Edge: Catalyst* die meiste Zeit noch nicht funktionierten, können wir aber auch bestätigen, dass das Spiel komplett offline funktioniert. Darüber hinaus kann in den Optionen eingestellt werden, welche sozialen Inhalte auf der Karte angezeigt werden.

Jeder fängt mal klein an
Auch wenn alle Nebenbeschäftigungen und sozialen Features gänzlich optional sind, kann gelegentliches Abweichen vom Hauptpfad nicht schaden. Mit jeder Aktion verdient sich Faith nämlich Erfahrungspunkte, die in regelmäßigen Abständen wiederum zu Fähigkeitspunkten führen. Diese werden in drei verschiedene Talentbäume investiert, wodurch Skills in den Bereichen Bewegung, Kampf und Gadgets freigeschaltet werden. Auf diese Weise wird der Spieler nach und nach an neue Abläufe und Möglichkeiten herangeführt. Allein mit den Hauptmissionen sammelt man nicht genug Erfahrung, um alle Fähigkeiten freizuschalten. Spezialisierung ist in diesem Fall angeraten.

Um Faith zur allumfassenden Allrounderin zu machen, ist zusätzlich die Beschäftigung mit Nebenaufgaben nötig. Einige Verbesserungen, wie zum Beispiel die MagRope und alle ihre Upgrades, sind an eine bestimmte Mission der Hauptgeschichte geknüpft. Der neue Seilwerfer von Faith fügt sich übrigens hervorragend in den bekannten Bewegungsablauf ein. Das Tool lässt sich nur an ganz bestimmten Stellen und zu einem vorgegeben Zweck (hochziehen, schwingen oder Hindernis einreißen) einsetzen. Wer befürchtet hat, dass das Parkour-Feeling durch



Für alle Aktivitäten in Glass City gibt es Erfahrungspunkte, die in drei Talentbäume investiert werden.



Die futuristische Stadt sieht wunderschön aus und überzeugt vor allem mit herrlichen Lichteffekten.

permanentes Seilschwingen zerstört wird, darf beruhigt aufatmen.

Erstklassige Technik

PC-Versionen haben traditionell bei der Technik für die grafische Darstellung und bei der Steuerung ein paar Vorteile gegenüber den Konsolen. Auch *Mirror's Edge Catalyst* macht da keine Ausnahme. Mit diversen Optionen wie Textur-, Beleuchtungs- und Effektqualität sowie Umgebungsverdeckung und Bewegungsunschärfe lässt sich die Grafik sehr individuell einstellen. Wer über einen starken Rechner verfügt, kann sogar über die übliche Ultra-Einstellung hinausgehen und die neue Hyper-Option wählen. Auf unserem Testrechner (GTX 980, i7-4790, 16 GB RAM) läuft das Spiel auf den höchsten Einstellungen mit butterweichen 60 Frames pro Sekunde.

Zusätzlich lassen sich auch das Sichtfeld, das sogenannte FOV und die Auflösungsskalierung per Schieberegler verändern. Vorbildlich. Auf einigen Rechnerkonfigurationen kann es derzeit allerdings noch zu unschönen Rucklern während der Zwischensequenzen kommen. Das Problem soll schnellstmöglich per Patch behoben werden. Optisch macht *Mirror's Edge: Catalyst* auf dem PC mit hohen Grafikeinstellung eine sehr gute Figur. Scharfe Texturen, brillante Lichteffekte und Spiegelungen lassen die City of Glass in herrlicher Pracht erstrahlen.

Gute Arbeit haben die Entwickler auch bei der Steuerung geleistet. Auf Wunsch kann das Spiel mit Controller oder Maus/Tastatur gespielt werden. Der Wechsel mit entsprechend angepassten Interface-Einblendungen im Spiel funktioniert reibungslos, während das Spiel läuft. Für den Controller stehen drei verschiedene Layouts zur Verfügung. Die Steuerung mit Maus und Tastatur lässt sich komplett frei belegen. Für die Parkour-Action auf den Dächern von Glass City eignen sich beide Eingabeformen. Mit Maus und Tastatur hatten wir aber ein deutlich präziseres Gefühl für die Bewegungen von Faith.

Altbekannt und doch anders

Im Grunde dürften alle Fans des Vorgängers erleichtert sein, denn *Mirror's Edge: Catalyst* ist ein würdiger Nachfolger geworden. Es fühlt sich sogar fast so an, als wäre dies das Spiel, welches der erste Teil bereits sein wollte. In vielen Aspekten ist Catalyst ausgereifter, umfangreicher und einfach runder. Auch wenn einige der Neuerungen nicht jedem gefallen werden und nicht alle Schwachstellen wie der Kampf oder frustrierende Kletterpassagen beseitigt wurden, stellt das Spiel doch wieder eindrucksvoll unter Beweis, warum sein Konzept so einzigartig erfrischend ist. Es reißt den Spieler förmlich mit, wenn Faith in der Ego-Perspektive gewaltige Sprünge hinlegt, in irrwitziger Höhe über eine Häuserschlucht balanciert und einen einstürzenden Fahrstuhlschacht hochklettert. Für Langzeitmotivation sorgt die Bewegungsfreiheit, die mich immer neue Routen ausprobieren lässt. Sei es, um einen besseren Flow aufrechtzuerhalten oder um noch schneller ans Ziel zu gelangen. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



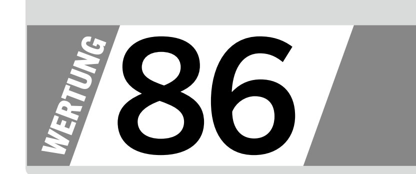
„Wenn Rennen auch dem größten Sportmuffel Spaß macht."

Mit groß angelegten Veränderungen wie einer offenen Spielwelt und freischaltbaren Fähigkeiten bestand die Gefahr, dass sich die Entwickler zu sehr vom Original entfernen. Allerdings haben sie es geschafft, das eigentliche Spielgefühl – rennen, springen und klettern – zu bewahren. So fühlt sich auch *Mirror's Edge: Catalyst* wie der Vorgänger an. Dass dabei die Grenzen abgesteckter Levels gefallen und die Erzählungen deutlich besser geworden sind, ist nur zum Vorteil des Spiels. Ich hatte auf jeden Fall deutlich mehr Spaß dabei, mit Faith über die Dächer von Glass City zu rennen und dabei ihrer Geschichte zu folgen. Auch weil ich die junge Runnerin besser nach meinen Vorstellungen bewegen kann. Die Steuerung hat sich zwar kaum verändert, geht aber deutlich runder von der Hand. Gegen Ende kam dann leider etwas Frust auf, weil die immer komplizierter werdenden Wege zum Missionsziel oftmals mit Stürzen in den Tod und Neuversuchen verbunden waren. Aber das hat *Mirror's Edge* ja irgendwie auch schon im Original ausgezeichnet. Eine Spielmechanik, die zwar relativ einfach zu verstehen, aber verdammt schwer zu meistern ist. Ich werde wohl noch ein wenig meine Fingerfertigkeit trainieren müssen, um auch bei den letzten Dash-Rennen die Bestzeiten zu holen. Jetzt muss ich nur noch hoffen, dass *Mirror's Edge: Catalyst* nicht das gleiche Schicksal ereilt wie den Vorgänger. Ich würde nämlich gern noch mehr Abenteuer mit Faith erleben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Immer noch ein innovatives Spielkonzept
- ➕ Schicker, einzigartiger Grafikstil
- ➕ Interessante Charaktere und spannende Story
- ➕ Super Atmosphäre
- ➕ Hervorragender Soundtrack
- ➕ Einzigartiges Flow-Gefühl
- ➕ Einsteigerfreundlich durch Skillsystem
- ➕ Viel Spielraum für Perfektionisten
- ➕ Präzisere Steuerung mit Maus und Tastatur

- ➖ Ein paar frustrierende Trial-and-Error-Passagen
- ➖ Direkter Nahkampf recht eintönig und hölzern
- ➖ Übertrieben viel Sammelkram ohne direkten Nutzen
- ➖ Nicht jede Situation ohne Kampf lösbar
- ➖ Ruckler in Zwischensequenzen auf einigen PCs



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



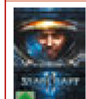
Civilization 5: Complete Edition

Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization: Beyond Earth Getestet in Ausgabe: 11/14
Zivilisationsaufbau auf einem Alien-Planeten. Pflicht: der DLC *Rising Tide*

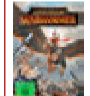
Publisher:	2K Games
Wertung:	87



Company of Heroes 2

Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

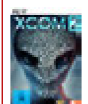
Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2

Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruchs weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Total War: Warhammer

Getestet in Ausgabe: 06/16
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	87

XCOM 2

Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4

Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

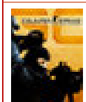
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Black Ops 3

Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

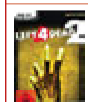
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



Counter-Strike: Global Offensive

Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampf-Spieler gibt es keine Alternative.

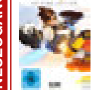
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

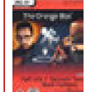


Overwatch

NEUZUGANG

Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

NEUZUGANG

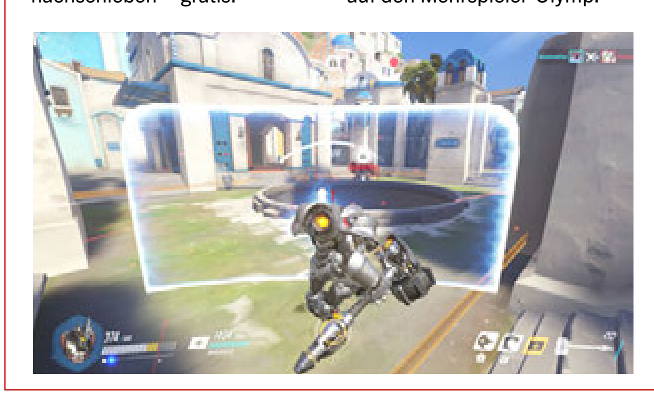
OVERWATCH

Wer hätte das gedacht? Blizzard kann auch Mehrspieler-Shooter. Aber ist *Overwatch* der Redaktion eine uneingeschränkte Empfehlung im hart umkämpfen Shooter-Genre wert?

Die Pro-Argumente
Overwatch ist für Einsteiger wie Profis gleichermaßen geeignet, denn hinter der zugänglichen Fassade lauern komplexe Systeme, die es zu erlernen gilt. Toll: Die 21 farbenfrohen Charaktere sind spitze designt und spielen sich alle unterschiedlich. Ohne Fehl und Tadel präsentiert sich Blizzards Server-Technik und am bereits zum Release ausgewogenen Balancing arbeitet das Studio konstant weiter. Patches sollen zudem neue Inhalte nachschieben – gratis!

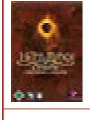
Die Contra-Argumente
Mit gerade mal vier Spielmodi ist der Umfang von *Overwatch* bei Veröffentlichung verbesserungswürdig. Das stört umso mehr, da Solo-Spieler abseits von Trainingsgefechten komplett in die Röhre schauen und auch eine vernünftig ausgearbeitete Hintergrundgeschichte mit Abwesenheit glänzt. Kein grundsätzlicher Kritikpunkt, aber zumindest ungewöhnlich im modernen Shooter-Genre: Es gibt keinen Charakter-Fortschritt durch Item- oder Skill-Freischaltungen.

Das Ergebnis
Wie ein Mann befördert die Redaktion *Overwatch* geschlossen auf den Mehrspieler-Olymp.



Online-Rollenspiele

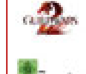
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

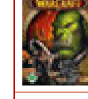
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Guild Wars 2

Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



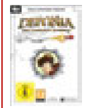
Star Wars: The Old Republic

Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!



Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

+ Deponia Doomsday Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kult-Klassiker um eine bekloppte Zeitreise-Geschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genre-Fan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreise-Story mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

+ The Book of Unwritten Tales 2 Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

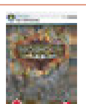
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

+ The Walking Dead: Season 2 Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



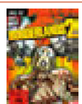
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



+ Bioshock Infinite Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

NEUZUGANG



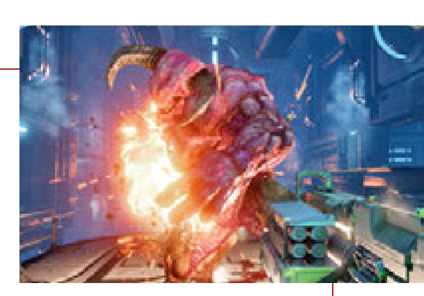
Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	83



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86



NEUZUGANG

DOOM

Besser spät als nie: Fast einen ganzen Monat nach dem Erscheinen stand endlich die Frage aller Fragen auf der Agenda, nämlich ob id Softwares neuer Ballerspaß in den Einkaufsführer soll.

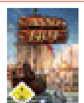
Die Pro-Argumente
Ein gutes Gunplay gehört neben einer starken Präsentation und einer präzisen Steuerung zu den wichtigsten Aspekten eines Ego-Shooters und genau hier punktet *Doom*. Ebenso gefallen uns die toll gestalteten Kampfarenen mit dem stark vertikalen Aufbau und ebenso die kompromisslose Action.

Die Contra-Argumente
Technisch ist *Doom* nicht ganz perfekt. Zwar ist die Bildwiederholrate auf beinahe jedem PC über jeden Zweifel erhaben, jedoch stören einige häufig nachladende Texturen. Auch in puncto Mehrspielerspaß lässt id Software dieses Mal ein wenig zu wünschen übrig und die Mischung aus alten und neuen Gameplay-Elementen ist eher Geschmackssache. Zudem wirkt das Leveldesign mitunter etwas verworren.

Das Ergebnis
Doom bekommt nur zwei Gegenstimmen sowie eine Enthaltung und hat damit seinen Platz im Einkaufsführer verdient!

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

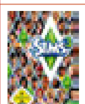
+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89



Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



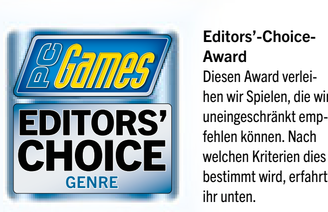
Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

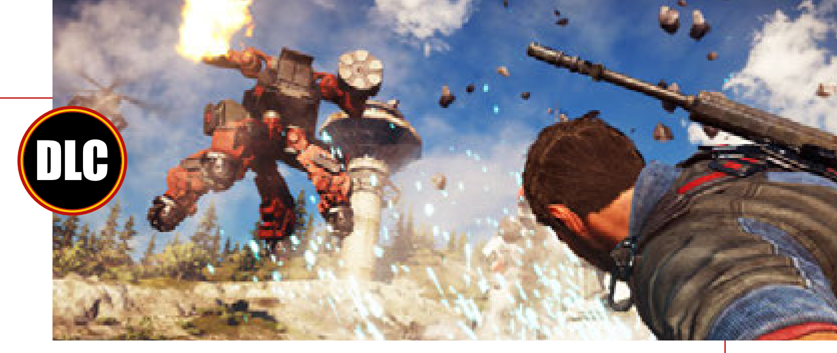
> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

JUST CAUSE 3: MECH LAND ASSAULT



Der zweite DLC schickt euch auf eine neue Insel, gefüllt mit frischen Spielzeugen für zerstörungswütige Action-Helden. Als neue Gegnerart führt das Download-Add-on todbringende Kampfläufer ein. Doch nach einer Reihe von neuen Story-Einsätzen darf Rico selbst ans Steuer der Robo-Schreiter und sie sich wie normale Vehikel per Luftpost überallhin ordern. Die mächtigen Stahlungetüme steuern sich ähnlich wie der Panzer-Modus des Batmobils aus *Batman: Arkham Knight* – inklusive leichtem Hakelfaktor. Im Gegensatz zum fahrbaren Untersatz des dunklen Ritters könnt ihr mit dem Rico-Mobil aber sogar Sprünge ausführen. Die Robo-Anzüge sind gut bewaffnet; neben einem Maschinengewehr gibt es eine Gravitationskanone wie in *Half-Life 2*. Mit der hebt ihr Gegenstände jeder Größe und Form mühelos hoch und stellt damit allerlei Schabernack an. Auf Knopfdruck schleudert ihr etwa Autos und Geröll durch die Luft und zerstört dabei Wachtürme oder holt sogar Hubschrauber vom Himmel. Ein irrer Spaß! Die Gravity Gun eignet sich zudem für einen besonders mächtigen Schlag im Mech-Nahkampf; ein Sprung mit anschließendem, gut getimten Hieb sendet vom Einschlagsort aus Wellen der Zerstörung aus. *Mech Land Assault* erscheint als Teil des Season Pass; als eigenständiger Download kostet das Paket 12 Euro. Der Preis geht angesichts der coolen Mechs in Ordnung, auch wenn die neuen Einsätze schnell abgehakt sind.

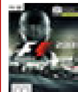
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.



Dirt Rally
Getestet in Ausgabe: 01/16
Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profi-Raser ins Schwärmen kommen. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Project Cars
Getestet in Ausgabe: 06/15
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und realistischem Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus deckt viele Rennklassen ab, wirkt aber trocken.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

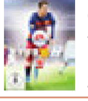


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

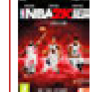
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



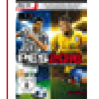
FIFA 16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Zahlreiche kleine Verbesserungen am Gameplay lassen *FIFA 16* noch einmal seinen Vorgänger überflügeln. Das Spieltempo ist realistischer und die Defensive agiert nun weitaus cleverer. Zudem sind Stadionatmosphäre und Lizenzpaket überragend.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	86



NBA 2K16
Getestet in Ausgabe: 11/15
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	85



PES 2016: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/15
Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist dank neuer Kollisionen und fantastischer Zweikämpfe unvergleichlich. Das beste *PES* seit Jahren, auch wenn die PC-Version optisch den Konsolenfassungen hinterherhinkt.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	87

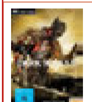


Rocket League
Getestet in Ausgabe: 09/15
Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



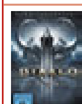
Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



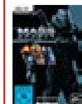
+ Dragon Age: Origins — Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zulasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

The Banner Saga 2
Getestet in Ausgabe: 05/16
In einer vom Untergang bedrohten Fantasy-Welt der Wikinger trefft ihr knifflige moralische Entscheidungen und schlagt verzwickte Taktikschlachten im Rundenmodus. Der Star ist aber die mitreißende Story! Den Indie-Hit gibt's vorerst nur auf Englisch.

Untergenre:	Taktik-Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Versus Evil
Wertung:	88

+ The Banner Saga — Getestet in Ausgabe: 02/14
Berührender Auftakt der Story-Saga. Spielstände lassen sich importieren!

Publisher:	Versus Evil
Wertung:	87

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

The Witcher 3: Wild Hunt
Getestet in Ausgabe: 06/15
Das Finale der Hexer-Saga um Monsterjäger Geralt führt euch in eine riesige, frei begehbare Welt. Mehr als 100 Stunden feinste Rollenspiel-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik garantiert!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

+ The Witcher 3: Hearts of Stone — Getestet in Ausgabe: 11/15
Das Add-on gewichtet Spannung und Humor etwa gleich stark.

Publisher:	CD Projekt Red
Wertung:	88

NEUZUGANG

+ The Witcher 3: Blood and Wine — Getestet in Ausgabe: 07/16
Noch mal 30 Stunden feinste Unterhaltung; ein toller Abgesang auf Geralt

Publisher:	CD Projekt Red
Wertung:	91

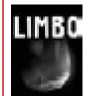
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



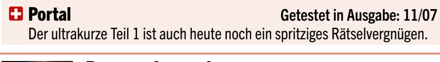
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



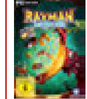
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



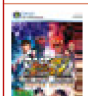
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



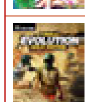
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



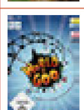
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

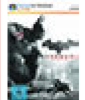
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

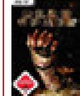


Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

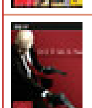
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

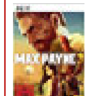
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



NEUZUGANG

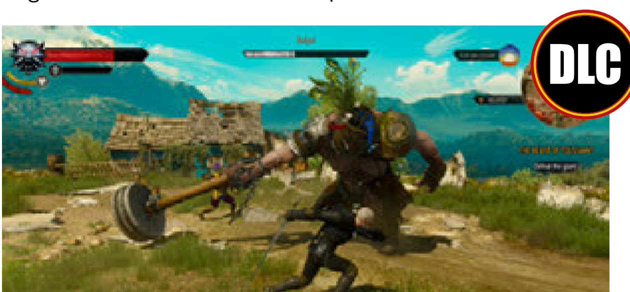
THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE

Verdient das abschließende Kapitel der Geralt-Saga einen Platz in unserem Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Über 30 Stunden Umfang für 20 Euro? Top Preis-Leistungs-Verhältnis! Die fantastische Geschichte steckt voller spannender Entscheidungen und das komplett neue Spielgebiet protzt mit neuen Items, Gegnern und Features.

Die Contra-Argumente
Es gibt wenig zu kritisieren. Der DLC macht aber kaum etwas komplett neu, die (wenigen) Schwächen des Hauptspiels bleiben erhalten.

Das Ergebnis
Das Votum fiel einstimmig aus: Wir empfehlen Rollenspiel-Fans neben dem Hauptspiel auch beide DLCs.



ABGELEHNT

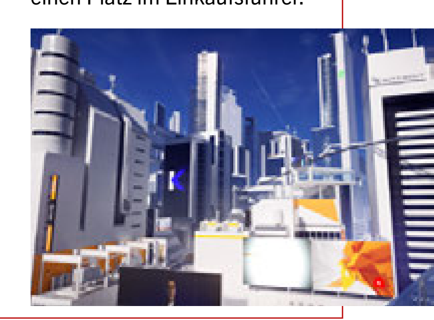
MIRROR'S EDGE: CATALYST

Der Vorgänger gilt als innovativ und künstlerisch wertvoll, aber hatte seine Mängel. Können wir den Nachfolger uneingeschränkt empfehlen? Die Redaktion hat abgestimmt.

Die Pro-Argumente
Der schicke Grafikstil und die einzigartige Atmosphäre erinnern bei *Catalyst* sofort an den ersten Teil, dazu gibt es einen tollen Soundtrack. Die flüssigen Bewegungen der Heldin erzeugen eine fantastische Sogwirkung und die präzise Steuerung unterstützt das tolle Spielgefühl.

Die Contra-Argumente
Zuweilen kommt die Hüpferei trotz mehrerer Hilfefunktion in frustrierenden Trial&Error-Phasen ins Straucheln. Das überarbeitete Nahkampf-System funktioniert zudem nicht wie erhofft. Das nervt umso mehr, da sich manche Handgreiflichkeiten nicht umgehen lassen. Die aufgesetzten Sammelaufgaben ermüden auf Dauer und die Zwischensequenzen ruckeln.

Das Ergebnis
Acht Nein-Stimmen gegen viermal Ja – das reicht nicht für einen Platz im Einkaufsführer.




Partnerangebot
Legends of Honor
Jetzt gratis spielen und unsterblich werden!
Gebt gut acht, ihr Ritter und Fürsten – seid ihr bereit, euer Schicksal in die Hand zu nehmen und zur Legende zu werden? Dann steht euch mit Legends of Honor das neue Werk der Goodgame Studios offen! In dem lang erwarteten Browsergame stürzt ihr euch in ein packendes Mittelalter-Abenteuer, in dem ihr die volle Kontrolle genießt: Als gerechter Herrscher und gerissener Feldherr ist es eure Aufgabe, ein blühendes Reich aufzubauen und euch gegen andere Spieler zu behaupten. Dazu errichtet ihr eine detailliert gestaltete, mittelalterliche Festung – genau das Richtige für Aufbau-Fans! Zunächst benötigt ihr Steinbrüche und Holzfällerhütten, so sichert ihr die Rohstoffzufuhr. Danach müsst ihr Farmen und Wohnhäuser bereitstellen, damit eure Siedlung wächst und gedeiht. Schatzkammern, Eisenwerke, Steinmetze, Windmühlen und vieles mehr benötigt ihr, um euer Volk zufriedenzustellen. Aber Vorsicht: Ruht euch nicht allein auf euren Erfolgen als Baumeister aus!
Krieg oder Frieden – ihr habt es in der Hand!
Trainiert eine Armee aus Infanterie, Reiterei und Bogenschützen, verbessert sie mit nützlichen Upgrades und unterstellt sie dem Befehl eurer mächtigen Heldeneinheiten – nur mit einer solch schlagkräftigen Truppe habt ihr die Chance, auf einer taktischen Karte gegen andere Spieler in die Schlacht zu ziehen! Aber Vorsicht: Auch eure Festung kann jederzeit angegriffen werden! Ladet eure Freunde ein, tretet einer Gilde bei, schmiedet mächtige Allianzen und erobert das Mittelalter – komplett auf Deutsch und gratis in eurem Browser! ❑
LEGENDSOFHONOR.COM

10 PROFI-TIPPS FÜR DEN PERFEKTEN START!

1 Loggt euch regelmäßig ein, um die täglichen Boni abzustauben. Je häufiger ihr spielt, desto besser die Belohnungen – darunter Ressourcen, Einheiten, Ausrüstung und Upgrades für eure Truppen!

2 Bauzeiten unter 5 Minuten könnt ihr kostenlos beschleunigen und direkt abschließen – es fallen keine Juwelen-Kosten an!

3 Bekämpft Gesetzlose auf der Karte, zu Beginn genügen bereits die Level-1-Gauner. Als Belohnungen winken Ressourcen und Geld, außerdem steigert ihr so euren Furchtrang.

4 Greift regelmäßig Burgen anderer Spieler an, um Ehrenpunkte zu verdienen und im Rang aufzusteigen. Auf hohen Rängen verliert ihr Ehrenpunkte zwar schneller, allerdings erhaltet ihr nur so Zugriff auf die besten Boni und Truppen!

5 Erledigt Quests, um flott im Level aufzusteigen und mehr Baumaterial und Soldaten zu erhalten.

6 Klickt neben eurer Stadt auf den Wald oder das Gebirge, wenn ihr schnell ein paar Rohstoffe braucht. Baut ihr eine Universität und erforscht ihr dort „Holz sammeln“ und „Steine sammeln“, so erhaltet ihr pro Klick mehr Ressourcen!

7 Klickt auf der taktischen Karte im Ringenü auf „Feldübersicht“, um die Eigenschaften des Terrains zu sehen. Stellt eure Truppen entsprechend zusammen.

8 Tretet frühzeitig einer Allianz bei – gemeinsam fällt es leichter, die Kämpfe gegen andere Spieler zu bestehen!

9 Errichtet einen Turnierplatz und beweist euren Wert in den Festspielen! Es locken tägliche und wöchentliche Aufgaben mit starken Belohnungen, darunter mächtige hochstufige Truppen!

10 Baut und verbessert frühzeitig ein Hospital, um angeschlagene Soldaten schnell wieder fit für die nächste Schlacht zu machen.









€9,99
GUTHABEN

In Zusammenarbeit mit Goodgame Studios schenken wir euch ein Guthaben in Form der Spielwährung Juwelen im Wert von Euro 9,99. Und so funktioniert's:



Gebt das unten stehenden Kennwort auf http://www.pcgames.de/codes ein. Achtung: Das mit dieser Aktion verbundene Guthaben lässt sich pro Account nur einmal einlösen.



Ihr erhaltet kurz darauf eine E-Mail mit eurem Code und weiteren Anweisungen, wie ihr diesen auf eurem Account einlösen kannst.

Aktion gültig bis zum 28.08.2016.
Keine Barauszahlung.

Kennwort: **PCGAMESFEIERTLOH**



Vor 10 Jahren

Juli 2006

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben



▶ Wer auf Online-Rollenspiele stand und über Freiflächen an den Wänden der eigenen Wohnung verfügte, freute sich über Poster zu *Guild Wars* und *WoW*.

Messe-Mekka in L.A.

Spiele, Babes und ein puterroter Jung-Redakteur

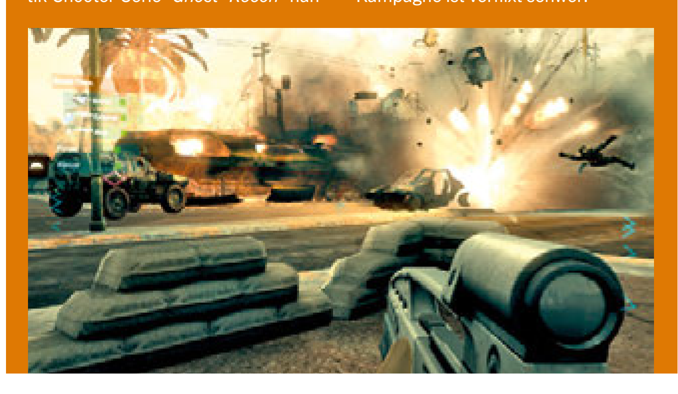
Für unseren damaligen Volontär Felix Schütz lagen bei seiner ersten E3 Glück und Pech nahe beieinander. Kaum in Los Angeles angekommen, zog Felix sich einen mörderischen Sonnenbrand zu. Pech! Doch beim Einchecken im Hotel lief ihm zufällig *Ultima*-Erfinder, Schlosskäufer und Hobby-Astronaut Richard Garriott über den Weg. Ein Glücksfall! Kurze Zeit später traf Felix auch noch Richard Gray von Ritual Entertainment, der auf der E3 2006 die Werbetrommel für (das niemals erschienene) *Sin Episode 2* rührte. Paris Hilton war zwar auch vor Ort und taufte den ihr gewidmeten *Bejeweled*-Klon *Paris Hilton's Jewel Jam* einfach mal eigenmächtig und ohne Rücksprache mit Publisher Gameloft in *Paris Hilton's Diamondquest* um. Der blonden Hotelerbin begegnete Herr Schütz aber nicht. Ob das Pech war oder Felix doch noch mal Glück gehabt hat, darüber wollen wir uns kein Urteil erlauben. Klar ist aber, dass uns die recht konservative E3 2006 trotz der Messe-Highlights *Bioshock*, *Crysis* und *Heavy Rain* hauptsächlich wegen solcher Anekdoten und nicht wegen der Vorstellung umwälzender Neuerungen in der Spielebranche in Erinnerung geblieben ist. Gerade technisch war damals aufgrund der Dominanz der Unreal-Engine 3 nur wenig Bewegung zu sehen.

Von wegen Sommerloch: Spiele-Hits im Test

Ebenfalls im Heft: *Guild Wars Factions, Rush for Berlin, Rise of Legends, Dreamfall: The Longest Journey*

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Erinnert ihr euch noch an den großen Militärputsch in Mexiko 2013? Nein? Kann daran liegen, dass es sich dabei nur um das fiktive Szenario einer mutigen Neuinterpretation der Taktik-Shooter-Serie *Ghost Recon* handelt, Jahrgang 2006. Der Ego-Shooter mit Befehlsketten für KI-Kameraden und übersichtlicher Satellitenkarte ist damals die Genre-Referenz bei Grafik und Sound. Größer Kritikpunkt: Die Kampagne ist verflixt schwer!



HALF-LIFE 2: EPISODE 1

Der deutschlandweit erste Test des Add-ons mit Alyx und Roboterhund Dog in der Hauptrolle steht unter besonderen Vorzeichen: Weil Valve keine Versionen vor Veröffentlichung rausgibt, testen Heinrich Lenhardt und Benjamin Bezold vor Ort in Seattle. Am Ende springt eine 87 raus; die Kollegen bemängeln fehlende Neuerungen im Vergleich zum legendären Hauptprogramm. Wir bemängeln das Fehlen von *Episode 3* zehn Jahre später.



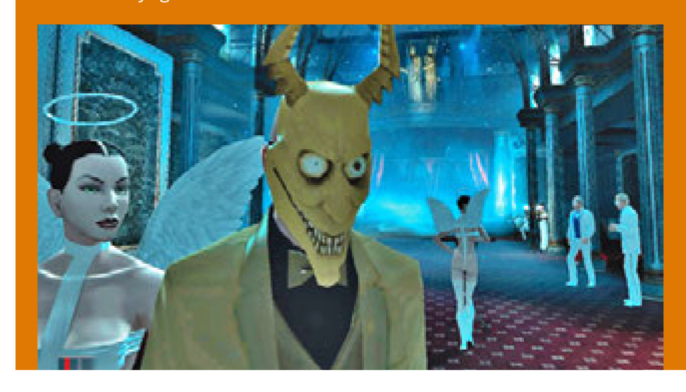
HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Während wir uns heute ja gerne mal über zu anspruchslose Spiele beschweren, schien die Redaktion von damals nicht aus ganz so hartem Holz geschnitzt zu sein wie viele Hardcore-Gamer. Denn neben *Ghost Recon* wurde auch ein weiteres Ubisoft-Spiel für einen zu hohen Schwierigkeisgrad kritisert. Doppelt schade, denn nach dem schwachen vierten Teil machte diese Neuauflage der *HoMM*-Serie ansonsten vieles richtig.



HITMAN: BLOOD MONEY

IO Interactive liefert ein Feuerwerk der verrückten Ideen mit abgefahrenen Charakteren und die Levels mit den kreativsten Meuchelmethoden der ganzen Attentäter-Reihe ab. *Blood Money* gilt im Rahmen der Serie bis heute zu Recht als unerreicht in Sachen spielerischer Freiheit – auch wenn das neue *Hitman* aus dem Jahr 2016 nach bislang drei Episoden sehr gute Ansätze aufweist, um den Urahn zu entthronen.



Sneak Peek antik

Sieben Spieler schlagen Schlachten. SPARTA!

Einen Tag Galeerensklave sein? Klingt nicht so sexy, oder? Einen Tag Galeeren kommandieren? Schon besser! Für sechs männliche Leser ging ein Traum in Erfüllung, sie durften in den Redaktionsräumen von PC Games exklusiv das Echtzeitstrategiespiel *Rise & Fall: Cvilizations at War* ausprobieren. Der damalige Student Thomas hatte zum Termin seine Freundin Tina mitgebracht – und selbst die Bürokauffrau ohne jede Erfahrung im Umgang mit PC-Spielen hatte als Heerführer von Fraktionen wie Griechenland, Rom und Ägypten eine Menge Spaß. Das Strategiespiel, dessen 3D-Gefechte an *Rome: Total War* erinnern, hat einen besonderen Kniff: Der Spieler darf besonders starke Heldenfiguren aus der Third-Person-Ansicht steuern. Großer Erfolg war *Rise & Fall* nicht beschieden: Die schlechte Wegfindung sorgte bereits bei den Sneak-Peek-Teilnehmern für Frust und war auch einen Monat später in der Verkaufsfassung ein Ärgernis. Publisher Midway ging drei Jahre später pleite.



ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Der Garten hinter meinem Haus besteht zum Großteil aus Natur. Das ist zwar nichts Ungewöhnliches, aber genau damit fangen meine Probleme an."

Mein Hausmaulwurf tut weiterhin, was er will, und ist zu keiner Kooperation bereit. Aber er ist nicht der Einzige in meinem Garten, der mich hasst und verachtet. Mittig auf dem Grundstück befindet sich ein altehrwürdiger Zwetschgenbaum, der alle paar Jahre das tut, was man von ihm erwartet – Zwetschgen produzieren. Dann aber mit einer Vehemenz, die an einen Zwetschgentsunami erinnert, über dessen Ausmaße sich nur die Wespen freuen. Meistens lungert er aber faul herum und tut gar nix außer da zu sein.
Irgendwann entdeckte ich in einer Ecke des Gartens ein mir bis dato unbekanntes Grünzeug. Ich bin ein Stadtkind – ich hab' von dergleichen doch keine Ahnung! Das Zeug war im Weg, ich wollte es … äh … umsiedeln, griff herzhaft zu und stellte fest: So sehen also Brennnesseln aus. Ich feierte meine Erkenntnis mit einem kurzen Ausdruckstanz, verbunden mit Urschreitherapie. Aus reiner Gehässigkeit suchte ich ein Rezept und stellte fest, dass man aus dem hinterhältigen Kraut durchaus schmackhafte Bratlinge machen kann – das Rezept kann auf Wunsch gern veröffentlicht werden. Zumindest habe ich eine Verwendung für die Nessel gefunden. Wer hat erraten, dass sie sich seither weigert, in meinem Garten weiterhin zu wachsen?
Aber ich wollte der Natur noch eine weitere Chance geben. Weil ich gerne Chili esse, pflanzte ich ein Bäumchen an der schönsten Stelle, hegte und pflegte es und alles, was ich dafür wollte, waren ein paar leckere Schoten. Im ersten Jahr war da nix. Okay, das Pflänzchen war ja auch noch klein. Im zweiten Jahr machte es einen erwachsenen Eindruck, weigerte sich aber immer noch, seiner Bestimmung nachzukommen. Im dritten Jahr (man bewundere an dieser Stelle meine schier buddhistische Gelassenheit) war endlich Erntezeit. Zwar nur fünf kümmerliche Schoten, aber jeder hat mal klein angefangen. Die erste Schote schmeckte nach rein gar nichts, was man von der zweiten nicht behaupten konnte. Deren Geschmack war vergleichbar mit … Laternenpfahl – ganz weit unten. Die dritte Schote erinnerte vom Geschmack her schon entfernt an eine sehr, sehr milde Peperoni. Die vierte schmeckte dann aber wirklich nach Chili. Und wie! Schon nach dem zweiten Bissen verbreitete sich ein Gefühl im Mund, als ob mir jemand auf die Zunge geschossen hätte. Wenn mir noch Luft in den Lungen geblieben wäre, hätte ich vermutlich vor Schmerzen geschrien, was aber mit gelähmten Lippen eh komisch geklungen hätte. Ich bildete mir ein, die Pflanze kichern zu hören, der Zwetschgenbaum murmelte anerkennend und unter der Terrasse klatschte der Maulwurf Beifall. Die fünfte Schote habe ich sicherheitshalber als Giftmüll entsorgt, wo sie sich vermutlich durch den Container geätzt hat. Fünf Tage verweigerte ich noch aus Angst vor Schote vier den Stuhlgang und wie sich am Morgen des sechsten Tages zeigte, durchaus zu Recht! Die Details erspare ich meinen Lesern und an meine schrillen Schreie will ich nicht mehr erinnert werden.
Was kostet es eigentlich, einen Garten komplett mit Beton auszugießen und zwecks der Optik grün lackieren zu lassen?

Spamedy



Guten Tag, chefredaktion!
*Die neue vorteilhafte Arbeit fur Sie. Fur das Erhalten der zusatzlichen Informationen besuchen Sie auf die Webseite http://kuvings-polska****************htm. Der Vorschlag ist bis zum 15. Juny aktuell.*
Bettina

Aber hallo! Da bietet doch tatsächlich jemand unserer Chefredaktion einen Job an! Ich kann mir nicht vorstellen, dass der Wolf beruflich nicht ausgelastet ist. Dass die Informationen dazu nicht in der E-Mail stehen, sondern auf einer dubiosen Internetseite, macht das Ganze natürlich sehr vertrauenswürdig. Leider war die Bettina ohne Nachnamen auch noch so schlau und hat dies an die allgemeine Redaktionsadresse gemailt. Klickt echt noch jemand auf solche Links?
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

4netplayers





WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

JUROSSIC PARK

Vormonat: Mich haben erstaunlich viele erkannt und per Los geht der Preis an Paul Schwartz.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

80FB46-0B390D-1E4EF1

könnten sie mir sagen, was 4 netplayers.de zu sagen hätte?

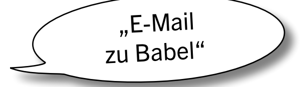
Peter Martin

Sehr geehrter Herr Martin, ich kann nur mutmaßen, was die Kollegen von der 4Players GmbH dazu zu sagen hätten. Da Ihre E-Mail an einem Montagmorgen verschickt wurde, vermutlich „Hä?“, was für einen Hamburger am Montagfrüh fast schon wortgewaltig ist. In Anbetracht des Wochentages gälte die Reaktion in Bayern allerdings bereits als überzogen. Dort müsste man sich mit einer hochgezogenen Augenbraue begnügen. Wer zu solch einem Anlass bei uns zwei Augenbrauen hochzieht, gilt schon als Schwätzer.

Oder Ihre Anfrage wird wortlos an den Kollegen weitergeleitet, der sämtliche Codes von allen Spielen auswendig kennt und welcher sich dann mit Ihnen in Verbindung setzen wird, um den Anlass Ihres Anschreibens zu eruieren – nachdem er es mit „Hä?“ kommentiert hat.

Dass die Jungs von der 4Players GmbH eine eigene E-Mail-Adresse haben und sogar über einen eigenen Telefonanschluss verfügen, muss Sie als Kunde ja nicht tangieren. Aber von denen wollten Sie ja eigentlich auch nichts wissen. Leider können wir die Frage auch nicht beantworten, was die Hamburger Kollegen dazu zu sagen hätten, und meine Antwort könnte ich Ihnen auch per Video mitteilen, da so die Sache mit der Augenbraue einfach besser zur Geltung kommt.

E-Mail zu Babel

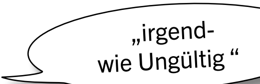


Betreff: Feedback Nao abre as revistas nao consigo acessar a revista Preciso de ajuda URGENTE Enviado do meu iPhone

Reinaldo Mioto

Spontan fühlte ich mich eigentlich zu der Reaktion auf die E-Mail von Peter Martin hingezogen. Aber in mir erwachte irgendwie der Forscherdrang. Also gab ich Ihre Buchstabenkombination in den Übersetzer von Mutter Google ein, wo es auch sofort als Portugiesisch erkannt wurde. Damit erschöpfte sich allerdings die Hilfe, denn auf Englisch oder gar Deutsch konnte dem Buchstabensalat keine erleuchtende Bedeutung entlockt werden. Aber da ich E-Mails an mich ungern unbeantwortet lasse, antwortete ich mit: „Bonvolu skribi al mi en la angla aŭ germana, se vi atendas vere respondi.“ Das war Esperanto. An dieser Stelle bitte noch die Melodie der „Sendung mit der Maus“ dazu denken.

Anfrage



Habe gestern das Spiel `Garrys Mod erworben Bei Sclüsselcode eingabe bei ``STEAM`` bekam ich als Feedback irgdnwie Ungültig Code ist wie folgt RTFG554KSG2D-2DA3

Guido

Gesendet von Mail für Windows 10

Gibt es eigentlich die „versteckte Kamera“ noch? Wenn ja – ich gebe meine Erlaubnis NICHT, die Bilder zu senden! Auch hier kann ich wieder nur auf meine Augenbraue deuten. Ein Vorgang, der hier vermutlich künftig als das „Peter-Martin-Syndrom“ in den Sprachgebrauch eingehen wird, in der Kurzfassung nur „PMS“ genannt. Angebracht wäre vielleicht noch das akustische PMS – „Hä?“.

Über die Gründe, warum der Guido uns und nicht Steam fragt, schweigt er sich ebenso aus wie über die Hintergründe seiner Erziehung, wo man ihm offenbar beibrachte, dass Satzzeichen und Höflichkeitsfloskeln nur unnötig bremsen, dafür aber der Hinweis auf sein Betriebssystem von allgemeinem Interesse ist.

Orientierungslos



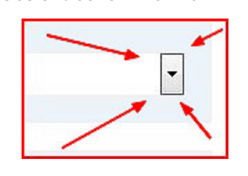
Hallo

Ich habe das Spiel Might&Magic Legacy aus Heft 5/16 installiert. Wenn ich die Seite pcgames.de/codes aufrufe sehe ich aber nur das Spiel vom Heft 6/16. Wie bekomme ich den Registrierungscode?

mfg Rolf Böhlke

Aufmerksamen Beobachtern mag ein kleines Kästchen am rechten Rand auffallen, welches einen schwarzen, abwärts gerichteten Pfeil auf grauem Grund zeigt. Dieses „Kästchen“ ist aktiv, was bedeutet, dass sich etwas tut, wenn man darauf klickt. Und was sich tut, ist, dass etwas aufklappt. Man nennt dies allgemein „scroll button“, oder auch (geschraubter) „Rolltaste“.

Falls du bis jetzt noch nicht selbst darauf gekommen bist – dein gewünschter Code befindet sich in bester Gesellschaft mit den vielen anderen Codes, die man durch einfache Beklickung besagter Rolltaste zu Gesicht bekommen kann.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Keyboard Waffle Iron

Eigentlich mag jeder frische Waffeln zum Frühstück. Waffeleisen finden sich daher in nahezu allen Haushalten. Offenbar stört sich aber niemand daran, dass seine selbst gemachten Waffeln immer noch so aussehen wie die von Oma. Das muss aber nicht sein!

Für ausgesprochen knusprige 70$ gibt es ein Waffeleisen, welches das Gebäck in einer Form bereitet, die doch stark an ein Keyboard erinnert. Das Waffeleisen funktioniert „unplugged“ auf jeder Feuerstelle oder sonstigen Hitzequelle. Da sich Tastaturen dadurch auszeichnen, dass sie eine längliche Form haben, ist etwas Gefummel und Geschick nötig, es sei denn natürlich, Sie verfügen über eine längliche Gasflamme, Ceranfeld oder Ähnliches. Da waren Omas runde Waffeln deutlich praktischer, aber die haben halt nicht so schön nerdig ausgesehen.

http://www.amazon.com



Bildquelle: www.amazon.com

Quiz



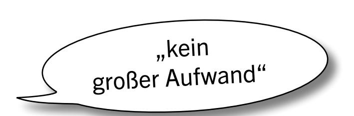
Hallo Rainer,

das „Wer bin ich?“-Rätsel ist diesmal sehr interessant. Es zeigt eine geheimnisvolle Person, die in einer Art Zwischenwelt zu leben scheint. Beim Erstkontakt verursacht sie bei Menschen zumeist Emotionen, die von Angst bis hin zu nackter Panik reichen. Sie ist zum Glück nur in einem recht kleinen Gebiet unterwegs und auf Fotos nie genau zu erkennen. Oder bezieht sich das Rätsel auf das dunkelhaarige Mädchen im Vordergrund? Die kenne ich nicht, aber das arme Mädchen hat offenbar das Antlitz der Person aus der Zwischenwelt erblickt und ist sichtlich schockiert.

Viele Grüße, Nico

Hallo Nico, als Gewinner wurde leider bereits eine andere Person gezogen. Allerdings war deine Antwort auch irgendwie richtig. Und obwohl Montag ist, musste ich zwei Mal laut lachen, was montags in diesem Büro ein ausgesprochen seltenes Geräusch ist. Daher bin ich der Meinung, dass du dir irgendwie einen Sonderpreis verdient hast. Zur Auswahl steht irgendwelcher Plunder, der sich noch auf oder unter meinem Schreibtisch finden lässt, oder eine PC Games, versehen mit handschriftlichem Wunschtext (weniger als 100 Zeichen, nichts Unanständiges) eines Kollegen deiner Wahl. Lass mich deine Entscheidung und deine Anschrift wissen.

Beschreibung



Sehr geehrte Damen und Herren,

mir ist heute im Zeitschriftenhandel Ihr Magazin der Ausgabe

05/16 ins Auge gefallen, da dort Might and Magic X mit beinhaltet ist. Wie leider alle Magazine (soweit ich sie zumindest kenne) steht dort leider nicht vorne auf dem Cover angegeben, welche Programme (z. B. Steam, uplay) man zusätzlich zwangsinstallieren müsste, um das Spiel überhaupt spielen zu können. Hier möchte ich auch als Verbesserungsvorschlag einbringen, eine solche Angabe mal in der Zukunft mit hinzuzufügen. Eine kleine Zeile nach der Beschreibung des Spiels z. B. „erfordert Steam" oder „Erfordert uplay" wären doch bestimmt kein großer Aufwand Ihrerseits.

Mit freundlichen Grüßen: Dennis Oldenbürger

Leider muss ich Ihnen gleich zur Einleitung eine Absage erteilen. Auf dem Cover werden Sie derartige Details niemals finden. Weder bei uns noch bei anderen Zeitschriften. Das Cover eines Magazins soll wankelmütigen und unentschlossenen Kunden einen Kaufanreiz geben. Hintergrundinformationen haben hier nichts zu suchen. Wenn Sie im Vorfeld erfahren möchten, welche Voraussetzungen unsere Vollversionen haben, müssen Sie sich schon die Mühe machen und kurz auf den ersten Seiten die Inhaltsangabe der DVD suchen. Dort ist eigentlich alles Wissenswerte aufgeführt. Wie Sie sehen, haben wir uns Ihren Vorschlag durchaus zu Herzen genommen – und das schon vor vielen Jahren. Ein kurzer Blick ins Magazin ist übrigens auch in allen mir bekannten Läden problemlos möglich.

Zeitfrage

„Kommt es nur mir so vor"

Hallo PC Games,

schöne Ausgabe. Kommt es nur mir so vor oder erscheint die Zeitschrift immer früher? Ich habe mich bei der Ausgabe auf den Test und das Testvideo von DOOM gefreut. Schließlich ist es ja schon eine Weile draußen. Leider musste ich nun feststellen, dass es sich auf die nächste Ausgabe verschoben hat. Hätte man hier nicht noch eine Woche warten können? Und ja, ich weiß, dass es den Test auch online gibt – da habe ich ihn dann auch gelesen. @Rainer: Falls sich hierzu noch mehr melden, kannst du das gerne als Leserbrief veröffentlichen und zur Diskussionsrunde anregen.

Viele Grüße Sven Pietsch

Unabhängig davon, dass du bereits per E-Mail Antwort erhalten hast, möchte ich dein Anschreiben hier dennoch abdrucken. Es sagt sich so leicht, „mal eben eine Woche warten". In der Praxis ist es aber leider schlicht nicht möglich. Wie seit jeher erscheint die PC Games am letzten Mittwoch eines Monats (so viel zu der Frage, ob sie immer früher erscheint). Das bedeutet aber auch, dass ca. zwei Wochen vor diesem Termin das komplette Magazin fertig sein muss, damit es in den Druck gehen kann. Wir drucken das Heft auch nicht selbst, sondern dies erledigt eine große Druckerei für uns, die auch noch andere Auftraggeber hat. Wenn wir nun die Abgabe des Heftes verzögern würden, würde unser Heft nicht später gedruckt, sondern gar nicht, da die Druckerei natürlich auch andere Termine einhalten muss. In diesem konkreten Fall mussten wir am 12.06. spätestens abliefern und *Doom* erschien genau einen Tag später …

Okay – ich gebe zu, dass ein verspäteter Drucktermin unter Umständen möglich wäre, aber das wäre mit immens hohen Kosten verbunden, die wir unseren Lesern garantiert nicht vermitteln könnten, geschweige denn, ihnen das Geld dafür aus der Tasche leiern.

Was sollte also hier Grundlage für eine „Diskussionsrunde" sein? Das Heft pünktlich erscheinen lassen und den Test irgendwie faken? Die Druckerei Sonderschichten fahren lassen zwecks verspäteter Abgabe? Ersteres wollen wir nicht und unsere Leser ganz sicher auch nicht. Die zweite Lösung ist nicht finanzierbar. Wer eine dritte Möglichkeit findet, wird gebeten, sie mir mitzuteilen.

Sexismus

„Acht Seiten!!!!"

Hallo Rainer!

Acht Seiten! Ein Acht-Seiten-Bericht über Sexismus in einer Spiele-Zeitung (steht das „PC" vielleicht für etwas ganz anderes als bisher gedacht?)! Acht Seiten Verschwendung von Platz, Zeit und Geld. Hier die überaus aussagekräftige Umfrage mit n = 5: „Haben Sie mehr als die ersten elf Zeilen gelesen?" Ja: 0; Nein = 5. Acht Seiten!!!!

Beste Grüße: Nina und Jürgen Clausen

Die Tatsache, dass wir ein Magazin machen, welches über Computerspiele berichtet, bedeutet keinesfalls, dass wir es als unseren Auftrag sehen, dies alleine auf die Aufzählung von spielerelevanten Daten zu beschränken. Wenn der Verlag dies vorhätte, wäre ich außerdem arbeitslos. Ein (für mich) unhaltbarer Zustand.

Eine (von mir) durchgeführte, repräsentative Umfrage (unter meinen Kumpels) ergab, dass sich Leser durchaus einen Blick über den Tellerrand wünschen. Aber ich kann deine Kritik hier gerne zur Diskussion stellen. Allerdings lehne ich mich jetzt (bildlich gesprochen) weit aus dem Fenster und orakle, dass die Mehrheit unserer Leser es durchaus schätzt, wenn zusätzlich relevante Themen rund um Computerspiele angesprochen werden.

Keine Ahnung, warum mir das ausgerechnet jetzt einfällt, aber angeblich sollen die letzten Worte von John Sedgewick (ein halbwegs berühmter General der Unionsarmee) gewesen sein:

„Männer, ich sage euch, nicht einmal ein Haus treffen sie auf diese Entfern…"

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Gert Van Langendonck zuhaus in Belgien.



Toni auf der Fed Con in Bonn.



An dieser Stelle hätte dein Foto sein können!

Rossis Speisekammer

Heute: Gyros-Burger

Wir brauchen:

- 1 kg Schweinefleisch (mager)
- 6-8 EL Öl
- Paprikapulver
- 3 Knoblauchzehen
- Gewürzmischung für Pommes Frites
- Hamburger Buns
- etwas Eisbergsalat
- Zwiebeln
- Tomaten
- Mayonnaise
- Essiggurke oder eingelegte Peperoni

Foto: Fotolia / © ExQuisine

Zuerst brauchen wir natürlich Gyros für unsere Gyros-Burger. Keine Angst – das geht ganz einfach.
Das Fleisch schneiden wir in dünne Streifen, den Knoblauch schälen wir und reiben ihn möglichst fein. Wer keine Reibe hat, kann den Knofel natürlich auch mit einem Messer klein hacken oder nimmt stattdessen zwei Esslöffel fertige Knoblauchpaste. Die vermischen wir jetzt mit dem Öl, der Gewürzmischung, Salz, Paprikapulver und Pfeffer und geben das Fleisch dazu. Alles gründlich miteinander vermengen und für mindestens zwei Stunden stehen lassen (marinieren). Danach nur kurz anbraten und fertig ist unser Gyros.

Die Buns schneiden wir in der Mitte durch und braten die Schnittflächen kurz in der Pfanne an. Ich nehme dazu natürlich die Pfanne, in der vorher das Gyros gemacht wurde! Das spart Abwasch und bringt deutlich mehr Geschmack.
Jetzt muss der Burger nur noch zusammengebaut werden. Zuerst streichen wir großzügig Mayonnaise auf die Unterseite, drapieren ein paar Salatblättchen, einige Zwiebelringe und eine Scheibe Tomate darauf. Ein paar Scheiben der Essiggurke kommen auch dazu. Wer es gern etwas herzhafter mag, nimmt stattdessen eingelegte Peperoni. Nun nur noch eine Handvoll Gyros und am Schluss den Deckel drauf – fertig.
Übrig gebliebenes Fleisch kann man am nächsten Tag noch prima aufwärmen und zur Abwechslung mit etwas Reis servieren. Auch kalt, einem gemischten Salat beigemengt, schmeckt das Gyros ausgezeichnet.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Die 100 besten Videospiele

Leseprobe unter pcgames.de/100Spiele

Die **besten** Videospiele? Es gibt wohl kaum ein Thema unter Spielern, bei dem so heftige Diskussionen entbrennen können. Zugegeben, es ist wirklich alles andere als einfach, eine Liste mit den besten 100 Videospielen zusammenzustellen. Man versucht ja schließlich, ein Spiel wie *Tetris* in eine Reihe mit beispielsweise einem *GTA 4* oder *Half-Life 2* zu stellen. Das ist ein wenig so, als würde man gebratenen Speck mit Apfelkuchen vergleichen – beides ist super lecker, jedes aber eben auf seine eigene Weise auch sehr unterschiedlich. Für unsere Top 100 in Form dieses hochwertigen Bookazines haben wir uns bei jedem Spiel erinnert, in welchem Entwicklungsstand sich Videospiele zum Zeitpunkt der jeweiligen Veröffentlichung befanden, etwa was die Präsentation anging. Unser wichtigstes Kriterium war es, alle Plattformen zu berücksichtigen – egal ob Mobile, Konsole, PC oder Mac. In unserem Bookazine erwarten euch keine klassischen Tests! Wir zeigen vielmehr, was diese Spiele aus- und in ihrer Art so einzigartig macht, dass man sie einfach gespielt haben muss!

Das Bookazine *Die besten 100 Spiele* ist satte 212 Seiten stark und mit seiner edlen Aufmachung und dem coolen Artdesign nicht nur ein echter Blickfang, sondern auch ein wertvolles Nachschlagewerk. Es ist ab sofort im Handel und im Online-Shop auf http://shop.computec.de/edition erhältlich. Ein Muss für jeden, der sich auch nur ansatzweise für Videospiele begeistern kann.





Couch Gaming: Das Sofa als Spielplatz


Frank Stöwer

Maus und Tastatur sind die optimalen Eingabegeräte für PC-Spieler und solange der Rechner in der Nähe eines Schreibtisches steht, gibt es auch kein Probleme mit dieser Art der Steuerung. Was aber macht man, wenn man als Konsolenersatz nur einen (Mini-)Gaming-PC im Wohnzimmer stehen hat und auch vor dem Full-HD-Flachbildfernseher zünftig zocken möchte? Bisher war der Kauf eines guten Gamepads die einzige praktikable Lösung, wenn man sich nicht von der Couch bewegen wollte. Wohnzimmertische sind ja bekanntlich niedrig und stehen in der Regel nicht nah an dem bequemen Sitzmöbel. Dank innovativer Eingabegeräte könnte das Pad beim Couch-Gaming jetzt ausgedient haben. Mit dem Roccat Sova, dem Corsair Lapdog oder dem Razer Turret präsentieren die Peripheriehersteller jetzt Geräte, die speziell für das PC-Gaming auf dem Sofa konzipiert sind. Und wie erste Tests zeigen, trifft man mit den Geräten, die eine Tastatur (Roccat Sova, Razer Turret) respektive einen Einbauplatz für eine Tastatur (Corsair Lapdog) mit einer ausreichend großen Fläche/Pad für Mausbewegungen kombinieren und bequem auf den Oberschenkel liegen, genau ins Schwarze. Ich jedenfalls freue mich sehr, dass man sich endlich der Steuerung beim Couch-Gaming angenommen hat und werde mir auf jeden Fall eines der drei Geräte in Kürze anschaffen.

Geforce GTX 1080

Seite 104 Die GTX 1080 ist schneller und stromsparender als alle High-End-Karten vor ihr. Was der Bolide kann, zeigt unser Test.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Die PC-Games-Referenz-PCs



Mit unserem Einsteiger-PC könnt ihr nicht alle aktuellen Titel mit der vollen Grafikpracht spielen. Oft sorgt schon das leichte Herabsetzen von Details für flüssigen Spielspaß.

CPU



Hersteller/Modell: ....Core i3-6100 inklusive Intel-........................Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: ....2c/4t/3,7 GHz (Turbo: 4,1 GHz)
Preis: ....**113 Euro**

ALTERNATIVE
Da noch nicht feststeht, wann AMD die FX-CPUs in Rente schickt, bleibt der **FX-6300 (6 Kerne/3,5 GHz, Turbo: 4,1 GHz)** die einzige vergleichbare Alternative seitens des Intel-Konkurrenten. Wer einen echten Intel-Vierkerner bevorzugt, muss zum **Core i5-6300 (4c/4t/3,2 GHz, Turbo: 3,6 GHz)** für **185 Euro** greifen.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ....Sapphire R9 380X Nitro
Chip-/Speichertakt: .....1.040/3.000 MHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte/**222 Euro**

ALTERNATIVE
Mit der **RX 480**, die ab dem **29.6.2016** verfügbar sein soll (siehe unten), hat AMD auf jeden Fall eine GPU am Start, die bei ähnlichem Preis deutlich schneller ist als die **R9 380X Nitro** von **Sapphire**. Eine **Nvidia-Karte** mit ähnlicher Leistung wie die **R9 380X** ist die **KFA² Geforce GTX 960/4G** für **185 Euro**.

MAINBOARD

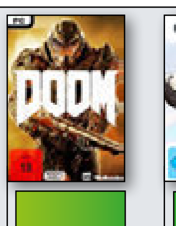


Hersteller/Modell: .... Asrock Z170A-X1/3.1
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, x16 3.0 (2), x1 3.0 (3), USB 3.1 2x/**99 Euro**

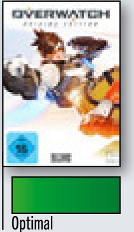
ALTERNATIVE
Für **43 Euro** mehr bekommt ihr das **MSI Z170A Gaming Pro Carbon.** Die MSI-Platine bietet eine bessere Ausstattung, zur der auch ein M.2-Anschluss gehört. Wer dem **FX-6300** den Vorzug vor dem **Ci3-6100** gibt, benötigt eine **Sockel-AM3+-Platine.** Unser Preis-Leistungs-Tipp: das **Asus M5A97 R2.0 (79 Euro).**

VIELE DETAILS FÜR KLEINES GELD

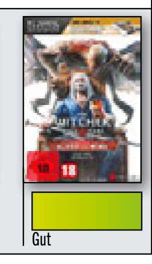
- Um *Doom* in 1080p mit rund 60 Fps spielen zu können, müsst ihr die Details etwas reduzieren.
- Bei *Overwatch* garantiert die Kombi aus Ci3-6100 und R9 380X in 1080p durchweg 60 Fps.
- Das *Wichter 3*-Add-on läuft in mittlerer bis hoher Qualität flüssig. Bei voller Grafikpracht ruckelt es.



Gut bis optimal



Optimal



Gut

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Aerocool Aero-1000 (mit Sichtfenster), ... 3 x 120-mm-Lüfter enthalten (**65 Euro**)
Netzteil: .. Corsair CX550M 550W, modular (**52 Euro**)
Laufwerk: . Samsung SH-224FB (DVD-RW) (**12 Euro**)

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ......Adata SX 930 ....Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: ....SATA3 6GB/s 240 GByte/ ....3.000 GByte
U pro Min./Preis: ....–/7.200/**80 Euro/82 Euro**

RAM

Hersteller/Modell: ....Crucial CT2K8G4DFD8213
Kapazität/Standard:...2 x 8 Gigabyte/DDR4-2133
Timings/Preis: ....9-9-9-27/**52 Euro**

▼ Das Kühlsystem ragt ca. ein Drittel über das PCB hinaus. Es handelt sich wahrscheinlich um den gleichen oder minimal veränderten Radiallüfter wie bei frühen AMD-Referenzdesigns.



AMD RADEON RX 480: ERSTE POLARIS-GRAFIKKARTE KOMMT AM 29.6.2016

Auf der Computex 2016 schloss AMD die Gerüchteküche und verkündete, dass die RX 480 am 29. Juni für eine Preisempfehlung von 199 US-Dollar erscheinen wird und sowohl Oculus' als auch HTCs VR-ready-Kriterien erfüllt.

Der Polaris-Grafikchip der Radeon RX 480 verfügt über 36 Compute Units respektive 2.304 Shader-Einheiten, die bei einem Takt von 1.266 MHz eine theoretische Rechenleistung von fast 6 TFLOPS erreichen. Vom Datenblatt her läge die RX 480 somit nicht nur auf dem Niveau der R9 390, sondern der R9 390X. Etwaige Architekturverbesserungen, um die Rechenleistung besser auf die Straße bringen zu können, ausgeklammert.

Beim Speicher setzt AMD auf GDDR5 und nicht bereits den neuen GDDR5X oder HBM; das Interface ist 256 Bit breit. Wie auch bei der Geforce GTX 1070 kommt auf der Radeon RX 480 8-Gbps-Speicher (4.000 MHz) zum Einsatz, der bei 256 Bit eine Übertragungsrate von 256 GB/s erreicht. Spannend wird, ob die Bandbreite ausreicht, um die GPU nicht zu limitieren. Grafikkarten auf Basis der RX 480 soll es sowohl mit 4 als auch mit 8 Gigabyte Speicher geben. Die maximale Leistungsaufnahme (TDP) soll moderate 150 Watt betragen. Polaris 10 ist zudem bereit für ein später folgendes Firmware-Update, das Displayport 1.4 und nicht nur 1.3 ermöglicht.

Während die Radeon RX 480 mit 4 GB hierzulande für rund 220 Euro (+/- 20) an den Start gehen sollte, steht die offizielle Preisempfehlung für die 8-GiB-Version noch nicht fest. Außerdem wird AMD selbst offenbar nur Referenzdesigns für die 8-Gigabyte-Karten entwickeln. Es ist offensichtlich, dass AMD quasi eine eigene Geforce GTX 970, also eine extrem populäre Grafikkarte zum fairen Preis, kreieren möchte.

www.alternate.de

EVGA

EVGA GeForce® GTX 1080 ACX 3.0

GAMING PERFECTED









Die EVGA GeForce GTX 1080 mit EVGA ACX 3.0 Kühlung ist da! Das neue Flaggschiff von NVIDIA basierend auf der Pascal™-Architektur, ist die fortschrittlichste Gaming-Grafikkarte der Welt und liefert bahnbrechende Leistung, innovative Technologien und realistische VR-Erlebnisse einer neuen Generation.



769,-

EVGA GeForce GTX 1080 FTW Gaming

- ACX 3.0 Kühler für bessere Performance und mehr Übertaktungspotenzial.
- RGB gesteuert mit EVGA Precision X OC
- von Haus aus bereits übertaktet mit einem Boost Takt von 1.860 MHz
- verbessertes PCB mit 10+2 Phasen für die Spannungsversorgung (doppelte Anzahl ggü. Referenzdesign) und 2 x 8 Pin Anschlüsse
- 8 GB GDDR5X-RAM (10,0 GHz) • 2560 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0C02



789,-

EVGA GeForce® GTX 1080 Founders Edition

High-End-Grafikkarte

- NVIDIA GeForce® GTX 1080 • 1607 MHz Chiptakt (Boost: 1733 MHz) • 8 GB GDDR5X-RAM (10,0 GHz)
- 2560 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.5 • 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0C00



729,-

EVGA GeForce® GTX 1080 SC Gaming

High-End-Grafikkarte

- NVIDIA GeForce® GTX 1080 • 1708 MHz Chiptakt (Boost: 1847 MHz) • 8 GB GDDR5X-RAM (10,0 GHz)
- 2560 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.5 • 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0C01

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 13.07.2016

Bestellhotline: Mo-Fr 8-19 Uhr, Sa 9-14 Uhr

06403 - 90 50 40



ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | info@alternate.de



MITTELKLASSE-PC

Bei Spielen wie *The Witcher 3* oder *Doom*, welche die GTX 970 mit maximalen Details ganz besonders fordern, kommt ihr auch in 1080p bei diesem PC nicht um einen Detailverzicht herum.

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-6500 + Thermalright Macho Direct
Kerne/Taktung: .... 4c/4t/3,2 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... **187 Euro** + **34 Euro**

ALTERNATIVE

Der **Core i5-6600**, der gerade einmal **100 MHz** mehr Grund- und **300 MHz** mehr Turbotakt bietet, kostet rund **20 Euro** mehr. Hier müsst ihr überlegen, ob die geringe Mehrleistung den Aufpreis wert ist. Eine empfehlenswerte AMD-CPU wäre der **FX-8350 (4m/8t/4,0 GHz, Turbo: 4,2 GHz)** für **155 Euro**.

GRAFIKKARTE

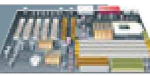


Hersteller/Modell: .... MSI GTX 970 Gaming 4G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.291/3.506 MHz
Speicher/Preis: .... 3,5 + 512 MB GDDR5/**327 Euro**

ALTERNATIVE

Da Nvidias **GTX-970-Nachfolger**, die neue **GTX 1070**, mit ca. **500 Euro** an den Start geht, lohnt sich die Karte nur für High-End-Käufer (siehe nächste Seiten). Wer dagegen AMD-Grafikkarten den Vorzug gibt, trifft mit der mit **8 GB VRAM** bestückten **MSI R9 390X Gaming 8G** für **350 Euro** eine gute Wahl. Die Karte ist sogar etwas flotter als die GTX 970.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z170A Gaming Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, x16 3.0 (3), x1 3.0 (3), PCI (1), 1x M.2/**143 Euro**

ALTERNATIVE

Wer vorhat, den **Core i5-6500** zu übertakten und sich dafür im **BIOS/UEFI** mehr Optionen wünscht, sollte zur **Asus** Edelplatine, dem **Maximus VIII** für **172 Euro** greifen. Steckt dagegen der AMD FX-8350 (Sockel AM3+) in eurem Spiele-PC, empfehlen wir das **Asrock 990FX Killer** für **129 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Kingston Hyper X Fury (HX426C15FBK2/16)
Kapazität/Standard: .. 2x 8 Gigabyte/DDR4-2666
Timings/Preis: .... CL15-17-17-35/**69 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo, Western Digital Red WD40EFRX
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U pro Min./Preis: ....-/5.400/**134 Euro**/**150 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

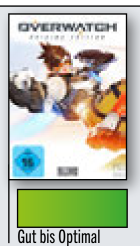
Gehäuse: .. Be quiet Silent Base 800 (schallgedämmt), drei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**128 Euro**)
Netzteil: .. Be quiet Straight Power 10-CM 700 W (**120 Euro**)
Laufwerk: . LiteOn iHAS324 (DVD+/-RW: max. 24x SL, 8x DVD-R DL) (**15 Euro**)

SCHNELL GENUG FÜR FULL HD

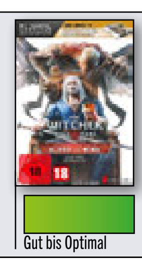
- *Doom* läuft nur in der maximalen Detailstufe aufgrund zu wenig Grafikspeicher nicht immer rund.
- Verzichtet ihr auf die Einstellung „Epic", könnt ihr *Overwatch* sogar in 1440p mit 60 Fps spielen.
- Bei *The Witcher 3: Blood and Wine* erzielt ihr 50 Fps in Full HD, wenn Hairworks deaktiviert bleibt.



Optimal



Gut bis Optimal



Gut bis Optimal

TEUFEL CONCEPT C DIGITAL: DRAHTLOSER 2.1-SOUND, DER NICHT NUR BEIM SPIELEN BEGEISTERT

Ihr sucht ein kompaktes und praktisches 2.1-Soundsystem mit Bluetooth-Unterstützung und kräftigem, dynamischem Klang? Dann könnte euch das Teufel Concept C Digital gut gefallen.

Es fällt nicht schwer, das kleine 2.1-System von Teufel sympathisch zu finden. Dank kompakter Ausmaße ist es leicht aufzustellen, die gut verarbeiteten Satelliten lassen sich problemlos neben dem Monitor platzieren. Der relativ kleine, mattschwarze Subwoofer übt sich in elegantem Understatement und stört auch in aufgeräumten Spielzimmern nicht. Im Gehäuse verbirgt sich der 210 Watt starke Class-D-Verstärker, an der Rückseite befinden sich die Anschlüsse für USB, ein Klinkeneingang für eine Analogquelle und sogar ein Kopfhörerausgang sowie ein Mikrofoneingang. Somit kann das Concept C Digital, per USB angeschlossen, alle wichtigen Funktionen einer Soundkarte übernehmen. An der Rückwand des Tieftöners werden zudem die Satelliten angeschlossen, der Pegel des Subwoofers geregelt oder das System per Netzschalter an- und ausgeschaltet. Gesteuert wird das Concept C Digital mit Teufels praktischer Puck-Funk-Fernbedienung.

Mit Understatement ist Schluss, sobald ihr das Concept C Digital mit Audiomaterial füttert, denn das mit „gut" bewertete System spielt mit viel Verve auf. Die Satelliten klingen frei und dynamisch, der 100-Watt-Subwoofer liefert knackige, kraftvolle Bässe. Egal ob Spiel oder Musik, das Concept C Digital ist mit viel Spielfreude dabei, ist klanglich erwartungsgemäß eher Entertainer denn Puritaner. Und in dieser Rolle ist das Concept C Digital sehr überzeugend.





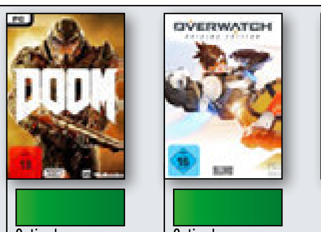
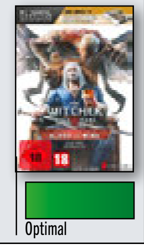


HIGH-END-PC

Nicht zuletzt dank der brandneuen Geforce GTX 1070 laufen alle Spiele in 1080p mit 60 Fps oder mehr. Für UHD reicht die Leistung der High-End-Karte bei vielen Titeln ebenfalls.

SPIELVERGNÜGEN MIT UHD-OPTIK

- Wenn ihr mit 40 Fps bei *Doom* zufrieden seid, könnt ihr 3.840 x 2.160 und max. Details einstellen.
- 60 Fps und eine UHD-Auflösung sind auch bei *Overwatch* für die GTX 1070 kein Problem.
- *The Witcher 3: Blood and Wine* läuft in 1080p mit 60 Fps. In 2560p halbiert sich die Fps-Rate.

Optimal | Optimal | Optimal

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-6700K (Skylake) + Scythe Fuma
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,0 GHz (Turbo 4,2 GHz)
Preis: .... 311 Euro + 42 Euro

ALTERNATIVE

AMD-High-End-CPUs lassen immer noch auf sich warten. Wer einen echten **Achtkerner** in seinen Spiele-PC einbauen will, muss dagegen tief in die Tasche greifen, denn der **Core i7-6900K** (8c/16t/3,2 GHz/Turbo 3,7 GHz) schlägt mit 1.070 zu Buche.

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Asus GTX 1070 Strix OC
Chip-/Speichertakt: ..... 1.658/4.700 MHz
Speicher/Preis: .... 8 GDDR5/529 Euro

ALTERNATIVE

Mit der **Geforce GTX 1070** präsentiert **Nvidia** eine High-End-GPU mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis (siehe nächste Seite). Wer lieber bei **AMD** zugreift, wählt für eine vergleichbare Leistung die **Asus R9 Nano White** für **519 Euro**.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus Z170-A
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, x16 3.0 (3), x1 3.0 (3), PCI (1), 1x M.2/**142 Euro**

ALTERNATIVE

Obwohl sich der **Ci7 6700K** mit der empfohlenen **Asus-Platine** sehr gut übertakten lässt, kann man bei der Ausstattung noch zulegen. Für **273 Euro** bekommt ihr die Edelvariante, das **Asus Z170-Deluxe**, das über 6 USB-3.1-Anschlüsse verfügt.

RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z ....(F4-3200C16D-16GTZ)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: .... 16-16-16-36/**90 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: ...... Mushkin Reactor/Hitachi Deskstar HDS724040ALE640
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.000 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: .... -/7.200/**220 Euro**/**172 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Corsair Carbide 600C, Sichtfenster, 2x 140-mm- und 1x 120-mm-Lüfter inklusive (**125 Euro**)
Netzteil: .. EVGA Supernova G2 850 Watt (**135 Euro**)
Laufwerk: . Bluray-Brenner ASUS BW-16D1HT Bulk .... (**69 Euro**)





PREISSENKUNG BEI SSDS: EIN-TERABYTE-VERSIONEN JETZT FÜR KNAPP ÜBER 200 EURO

SSDs, gerade die Modelle mit 1 TB Kapazität, sind in den letzten Monaten deutlich günstiger geworden. Mittlerweile gibt es den Flashspeicher schon für 220 Euro. Wir präsentieren zwei empfehlenswerte Modelle.

Wenn ihr bereit seid, etwas mehr Geld für euren Massenspeicher auszugeben, um dort nicht nur das Betriebssystem, sondern auch eure meistgespielten Titel zu installieren, bekommt ihr schon für rund 200 Euro eine SSD mit 1 Terabyte Volumen. Zwei beliebte Beispiele sind die Sandisk Ultra II 1 TByte und die Mushkin Reactor ebenfalls mit 1 TByte und günstigem TLC-Speicher.

Sandisks Ultra II SSD mit 1 TByte Kapazität ist zwar nicht die schnellste SSD auf dem Markt. Mit einem aktuellen Preis von 220 Euro (stand Mitte Juni) ist das Laufwerk trotzdem eine sehr interessante Option. Die Ultra-II-Familie setzt dabei auf den aktuellen Marvell-Controller 88SS1074, der im Vergleich zum Vorgänger nur noch vier statt acht Kanäle für Flashspeicher bietet. Im Kopiertest (10 Gigabyte, 50.000 Dateien) sortiert sich die Sandisk Ultra II mit 109 Sekunden leistungsmäßig im Mittelfeld der auf dem Markt angebotenen 1-TB-SSDs ein. Die IOPS-Werte sind durchschnittlich, fallen aber wie bei anderen Modellen recht schnell unter die vom Hersteller versprochenen Werte. Muskins-Reacator-SSD mit 1 TByte Kapazität ist Mitte Juni ebenfalls für knapp 220 Euro zu haben. Dafür verzichtet der Käufer aber auf jegliches Zubehör. In der Blister-Verpackung befindet sich nur die SSD, nicht einmal ein Adapterring auf 9,5 mm Bauhöhe liegt bei. Gleiches gilt für im Alltag eher unwichtige Fähigkeiten wie die Hardware-Verschlüsselung, obwohl der Silicon-Motion-Controller das eigentlich unterstützen würde. Die Stromsparfunktion Devslp ist jedoch vorhanden. Die Leistung der Mushkin Reactor (1 TB) ist recht gut und liegt sowohl beim Kopiertest als auch den IOPS-Messungen noch vor der Sandisk Ultra II.

Geforce GTX 1070 im Test

Titan-X-Leistung zum halben Preis oder das beeindruckende Debüt der GTX 1070

Bei Nvidia geht es Schlag auf Schlag: Nach der seit dem 27. Mai kaufbaren Geforce GTX 1080 folgt nun die Geforce GTX 1070 in der Founders Edition. Die kleine Schwester der GTX 1080 basiert ebenfalls auf der neuen, mit 16 Nanometer feinen Strukturen gefertigten Pascal-GPU GP104, bietet ebenfalls 8 Gigabyte Grafikspeicher – kostet bei höherer Leistung aber nur etwas mehr als die Hälfte der Titan X und wirkt somit relativ günstig.

Geforce GTX 1070: Spezifikationen
Die wichtigste Neuerung des GP104-Chips ist seine topaktuelle Fertigungstechnik, dank der 7,2 Milliarden Schaltungen auf dem nur noch 314 mm² großen Chip Platz finden. Von den in der GP104-GPU integrierten 2.560 Shader- und 160 Textureinheiten sind in der GTX 1070 noch 1.920 ALUs und ergo 120 TMUs aktiv. Von den ehemals 20 Shader-Multiprozessoren sind nur noch 15 übrig und auch einer der Graphics-Processing-Cluster (GPC) musste dran glauben – drei davon sind noch übrig. Doch das ist die einzige Überraschung, denn ein „Memory-Gate" wie bei der Geforce GTX 970 gibt es hier nicht: Die GTX 1070 verfügt über ein vollständiges 256-Bit-Interface ohne Segmentierung, alle 32-Bit-Speichercontroller besitzen ihre eigene Partition im L2-Cache und auch alle 64 ROPs sind vorhanden. Auf der GTX 1070 kommt herkömmlicher, wenn auch mit 8,0 GT/s (entsprechend 4 GHz) rekordverdächtig hoch taktender GDDR5-RAM zum Einsatz, während die 1080 über den neuen, 25 Prozent flotteren GDDR5X-RAM aus dem Hause Micron verfügt.

Taktseitig gibt sich die Geforce GTX 1070 etwas konservativer als die GTX 1080 und führt 1.506 MHz Basis- und 1.683 MHz „typischen" Boost-Takt ins Feld. Je nach Lastszenario lagen während des Tests ohne Overclocking zwischen 1.911 (sehr kurzzeitig bei niedrigen Temperaturen unter 38 °C), 1.886 (etwas längerfristiger, Temperaturen unter 48°C) und zumeist 1.746-1.759 MHz an – ein kleines Plus unserer Testkarte zu den für typische Szenarien garantierten 1.683 MHz.



▲ Der Kühler der GTX 1070 ist ein Hybrid aus dem winklig-stealthigen Design der GTX 1080 und dem Alu-Kühlblock der GTX 980 – die teurere Vapor-Chamber aus der GTX 1080 spart Nvidia hier jedoch ein.


▲ 7,2 Milliarden Schaltungen passen mittlerweile auf den inzwischen 314 Quadratmillimeter großen GP104-Chip. Wie die GTX 1080 verfügt auch die GTX 1070 über einen achtpoligen Stromanschluss.

Lautheit und Leistungsaufnahme
Die maximale Lautheit der GTX 1070 Founders Edition im Spieletestparcours (siehe unten) beträgt vergleichsweise geringe 2,9 Sone. Die automatische Lüftersteuerung setzt in diesem Fall 53 Prozent PWM-Impuls, was circa 2.120 U/min entspricht. In vielen anderen Fällen beträgt die Drehzahl rund 2.000 bis 2.040 (50-51 % PWM), resultierend in einer Lautheit von 2,5 -2,6 Sone. Das ist zwar hörbar, das gleichmäßige Rauschen des Nvidia-Lüfters kommt jedoch ohne pfeifende Nebengeräusche aus und ist daher subjektiv erträglich. Spulenfiepen tritt bei unserem Testmuster der GTX 1070 erst ab hohen drei- oder gar vierstelligen Bildraten auf, sofern eine passende 3D-Last anliegt. In Sachen Leistungsaufnahme kann die GTX 1070 dank optimierter Fertigung und verglichen mit der GTX 1080 mit geringeren Taktraten auftrumpfen. Im Leerlauf benötigt Nvidias High-End-Karte nicht einmal 9 Watt an Energie. Unter Spiele-Volllast sieht die Steuer-Elektronik zu, dass die Leistungsaufnahme stets knapp unterhalb des 150-Watt-Limits bleibt, mit von uns gemessenen 146 bis 149 Watt. Im Übertaktungstest mit maximal möglicher Spannung, 100 Prozent Lüfterdrehzahl sowie 112 % Powerlimit bleibt der Boost im powerlimitierten *Anno 2070* auf rund 1.759 anstelle von 1.683 MHz und wir messen einen Realverbrauch von rund 165 Watt.

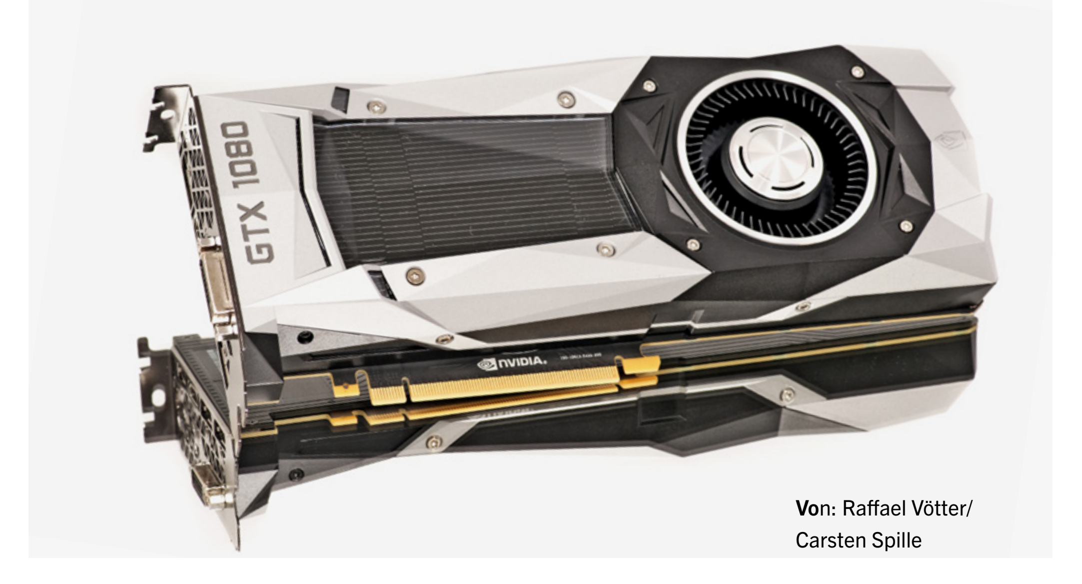
GTX 1070 im Test: Das Fazit
Obwohl die 500-Euro-Grafikkarte Geforce GTX 1070 Founders Edition ein wenig teuer anmutet, ist der Preis gerechtfertigt. Der Käufer bekommt objektiv gesehen Titan-X-Leistung für den halben Preis bei rund zwei Dritteln des Stromverbrauchs, dank dessen der Lüfter unter Last auch noch weniger laut aufdreht. ❑

GEFORCE GTX 1070: SPIELE-LEISTUNGSCHECK IN FULL HD/UHD

	GTX 1070: Fps/Min-Fps 1.920 x 1.080*	GTX 1070: Fps/Min-Fps 3.840 x 2.160*	GTX 970: Fps/Min-Fps 1.920 x 1.080*	GTX 970: Fps/Min-Fps 3.840 x 2.160*	R9 390: Fps/Min-Fps 1.920 x 1.080*	R9 390: Fps/Min-Fps 3.840 x 2.160*
Assassin's Creed: Unity (4× MSAA)	59/54	20/18	35/32	8/7	39/36	15/13
CoD: Advanced Warfare (2× SSAA+SMAA 2Tx)	128/106	45/37	84/70	28/22	83/68	31/25
Crysis 3 (4× SMAA)	77/68	24/21	50/44	14/13	53/46	18/16
Doom (TSSAA 8TX)	136/107	42/35	94/74	27/23	93/72	32/26
Dragon Age Inquisition (4× MSAA + FXAA)	60/55	19/21	39/35	12/11	34/39	13/15
Far Cry 4 (TSMAA)	97/87	40/36	62/56	24/21	75/66	30/27
GTA 5 (FXAA)	71/62	33/31	48/43	21/19	48/43	32/21
Metro Last Light Redux (2× SSAA)	67/57	15/13	43/36	10/8	37/31	10/8
TES: Skyrim (8× MSAA)	184/166	83/74	120/107	50/44	111/98	54/49
The Witcher 3 (Ingame AA)	60/56	28/26	35/30	15/16	37/35	19/17
Vanishing of Ethan Carter Redux (TAA)	76/71	22/20	45/42	12/11	42/39	14/12
Wolfenstein: The Old Blood (4× MSAA)	79/75	30/27	58/53	21/16	58/47	24/19

* Maximale Details (falls möglich), Gameworks: aus, AA (siehe Spiel), 16:1 HQAF

7,2 Milliarden Transistoren, 8 Gigabyte des brandneuen GDDR5X-Speichers und bis zu 2 Hz im Overclocking-Betrieb: Was damit alles möglich ist, klären wir im ausführlichen Test.



Von: Raffael Vötter/ Carsten Spille

Geforce GTX 1080

Ab dem 27. Mai sollen die ersten GTX-1080-Grafikkarten im Handel erhältlich sein. Nvidia stellte sie mit vollmundigen Versprechungen auf der LAN-Party Dreamhack in Austin erstmals vor – seitdem muss sich ein Muster der rund 790 Euro teuren Grafikkarte im PCG-Testlabor beweisen. So viel vorab: Viele der Versprechen wurden eingehalten und es gibt einen neuen Leistungskönig.

DIE GEFORCE GTX 1080

Als erstes Produkt auf Basis der Pascal-Architektur legt Nvidia den GP104-Chip mit 2.560 Shader-Einheiten, 1.733 MHz typischem Boost-Takt, 8 Gigabyte GDDR5X mit 10 GT/s (320 GB/s) und einem Nominalverbrauch von 180 Watt vor. Seine Leistung ist in der Tat beeindruckend: Über den gesamten Testparcours liegt die GTX 1080 vor der 1.000 Euro teuren Titan X – mit einem Vorsprung von knapp 23 Prozent. Eine 980 Ti wird um 28, eine Fury X um 40 und eine GTX 970 gar um 89 Prozent geschlagen. Besitzer langsamerer Karten brauchen sich, zumindest was die Performance angeht, nicht zu fragen, ob sich ein Aufrüsten lohnt – das tut es. Doch der hohe Preis schreckt sicherlich viele interessierte Spieler ab. Für erträglichere 479 US-Dollar (plus Steuern und Zoll vermutlich knapp über 500 Euro) soll am 10. Juni dann die Geforce GTX 1070 die Käuferschicht vergrößern. Auch hier findet ihr im Harware-Einkaufsführer auf Seite 96 einen ersten Leistungs-Check mit 12 aktuellen Spielen.

DIE „FOUNDERS EDITION“

Den Anfang in Sachen Verfügbarkeit macht die sogenannte Founders Edition (FE), eine von Nvidia entworfene Karte mit Dual-Slot-Kühlung, Radiallüfter und Vapor-Chamber im „Stealth-Design“. Ihre hohe UVP von 790 Euro rechtfertigt Nvidia sowohl durch die frühe als auch lange Verfügbarkeit über die gesamte GTX-1080-Lebensdauer, die hochwertige Alu-Spritzguss-Verschalung und die Vapor-Chamber-Kühlung sowie eine hohe Komponentenqualität. Kritische Naturen sehen hier den Versuch, für die frühe Verfügbarkeit eines Referenzdesigns bei ungeduldigen Kunden abzukassieren. Spätere Cost-down-Versionen der Partner erwartet Nvidia bis zu 100 US-Dollar günstiger – doch auch teurere OC-Versionen sind in der Pipeline. Diese dürften noch etwas mehr kosten, sofern in der Zwischenzeit keine allgemeine Preissenkung stattfindet.

Zwar sind der Referenzkühler, die Platine, deren Bauteilbestückung, der neue GDDR5X-Speicher und TSMCs 16nm-FF+-Fertigung Kostenfaktoren; aber beinahe 800 Euro für eine Grafikkarte, die von Nomenklatur und Chipgröße her eher das Performance- als das Enthusiasten-Segment bedienen sollte, sind hoch gegriffen. Der FE-Kühler erzeugt im Test jedenfalls ein tiefes, subjektiv relativ angenehmes Rauschen, das unter Volllast bis zu 4,2 Sone laut werden kann – eine Silent-Karte ist die Geforce GTX 1080 damit also bestimmt nicht.

GESTATTEN, PASCAL

Der Architektur-Codename Pascal trat erstmals auf der GPU Technology Conference 2014 als Einschub vor dem bis dahin als direkter Maxwell-Nachfolger geplanten Volta in Erscheinung. Demnach sollte Pascal 2016 erscheinen und Unified Memory, „3D Memory“ sowie NV-Link bringen. Das alles hat Nvidia bereits auf der GTC 2016 mit dem dort vorgestellten High-End-Modell GP100 gezeigt – doch dieses ist einstweilen zu teuer für den Endkundenmarkt und wird zunächst in Serverfarmen und Rechenzentren Einzug als Tesla halten. Mit dem GP104 liegt nun die erste für Geforce-Karten gedachte Pascal-Variante vor und es gibt deutliche Unterschiede zum großen Bruder. Beiden gemein ist der Herstellungsprozess „16nm FF+“ der taiwanischen Chipschmiede TSMC. Dank diesem werden die Schaltkreise im Vergleich zur bislang bei Grafikchips üblichen 28-nm-Fertigung beinahe doppelt so dicht zusammengepackt. Das macht sich auch beim GP104 bemerkbar: Mit rund 7,2 Mrd. Transistoren beheimatet er ähnlich viele Schaltungen wie der GM200 von Titan X und 980 Ti, belegt dabei aber nur etwas mehr als die Hälfte der (teuren) Fläche auf dem Silizium-Wafer.

Ein weiterer Effekt der neuen Herstellungstechnik ist die Möglichkeit, die Taktraten deutlich zu

GTX 1080: GPU-Boost in 20 Spielen (UHD-Auflösung)

Spiel	Boost nach 10 Minuten Aufheizzeit
Assassin's Creed Unity „Ferronnerie“	1.797 MHz
Bioshock Infinite „New Eden“	1.797 MHz
CoD Advanced Warfare „Seoul Survivor“	1.696–1.721 MHz
Crysis 3 „Fields“	1.683–1.696 MHz
Crysis Warhead „Train 3.0“	1.721–1.734 MHz
Dragon Age Inquisition „Hinterlands“	1.721–1.734 MHz
F1 2015 „Catalunya“	~1.797 MHz
Far Cry 4 „Rocky Rider“	1.658–1.709 MHz
GTA 5 „Grapeseed“	1.772–1.797 MHz
Metro Last Light Redux „Crossing“	1.721–1.797 MHz
Risen 3 Enhanced Edition „Polly on fire 2.0“	1.658–1.683 MHz
Skyrim „Secunda's Kiss“	1.772–1.797 MHz
The Vanishing of Ethan Carter Redux „Tracks“	1.645–1.683 MHz
The Witcher 3 „Skellige Forest“	1.645–1.696 MHz
Wolfenstein The Old Blood „Canals“	~1.810 MHz
Rise of the Tomb Raider „Geo Valley“	1.683–1.696 MHz
Fallout 4 „Dark Road“	1.721–1.772 MHz
The Division „Madison Hospital“	1.645–1.683 MHz
Hitman DX12 „Sapienza“	1.645–1.683 MHz
Anno 2070 „Bäm!“	~1.607 MHz
Unteres Mittel:	1.710 MHz
Oberes Mittel:	1.735 MHz

Vor der Benchmark-Session haben wir die Geforce GTX 1080 im Freiluftaufbau durch 20 unserer Testspiele gescheucht, um das Boostverhalten unseres Musters zu eruieren. Nvidias Angabe von 1.733 MHz („typical boost“) trifft in unserem Fall zu, weshalb wir mit diesem Takt getestet haben.

steigern und dabei den Stromverbrauch nicht durch die Decke gehen zu lassen. Nvidia gibt an, man habe explizit auf hohe Takte hin optimiert, indem man sukzessive kritische (Daten-)Pfade eliminiert habe, die ansonsten als Takthindernis gewirkt hätten. Ob sich das bewahrheitet, wird man frühestens dann sehen, wenn AMD seine 14/16-nm-Produkte vorstellt, was in den nächsten Wochen passieren sollte.

Fest steht, dass der GP104 mit knapp 8,9 (SP-)TFLOPS merklich mehr Rechenleistung auf beinahe halbierter Chipfläche gegenüber dem bisherigen Nvidia-Spitzenmodell herausquetscht und dabei nominell auch rund 28 Prozent weniger Energie benötigt (TDP 180 gegenüber 250 Watt). Auch AMDs aktuelles Rechenmonster Fiji, der in Radeon R9 Fury (X) und Nano zum Einsatz kommende Fiji XT, kann nur knapp den Anschluss halten. Allerdings muss dazu gesagt werden, dass die GTX 1080 in unserem Test ihren Boost-Takt nicht durchweg hält und in *Anno 2070* zum Beispiel auf den Basistakt von 1.607 MHz zurückfällt.

PASCAL, PAXWELL ODER EINFACH MAXWELL 3.0?

Architektonisch hat der GP104 eine größere Ähnlichkeit zu Maxwell 2.0 als zum Pascal-Giganten GP100. Das gilt umso mehr, wenn man sich ins Herz des Grafikchips, zu einem der 20 Shader-Multiprozessoren, begibt. Hier sind sowohl die Anordnung und Organisation der Rechenwerke, die Cache-Größen und Register-Files als auch das Verhältnis von Shadern zu Textureinheiten gleich geblieben. Im Blockschaltbild würde man keinen Unterschied sehen – auch die minimale Double-Precision-Fähigkeit ist geblieben. Ob native Double-Speed-FP16-Unterstützung wie im GP100 integriert ist, ob man diese künstlich kastriert oder gegebenenfalls gar nicht erst integriert hat, ist derzeit rätselhaft. Aktiviert ist sie unter Direct X jedenfalls nicht und der GPGPU-Benchmark von *Sisoft Sandra* zeigt unter Nvidias hauseigener CUDA-Schnittstelle mit circa 1/64 des normalen FP32-Durchsatzes kurios niedrige Werte an.

Auch das Speichersubsystem hat Nvidia nur behutsam überarbeitet. Neu ist die Unterstützung für Microns GDDR5X-Speicher. Dank zweimal so vielen übertragenen Bits pro Zugriff bleiben Frequenzen und Spannung und damit auch der Stromverbrauch auf Speicherseite moderat. Doch Nvidia musste die Signalqualität sowohl auf dem Board als auch in den eigenen Memorycontrollern für die hohen Datenraten von derzeit bis zu 10 Mrd. Transfers pro Sekunde sicherstellen – zum Vergleich: GDDR5 ohne X erreicht maximal 8 GT/s.

Überarbeitet und verfeinert wurde dagegen die verlustlose Framebuffer-Kompression, welche die Menge der zu übertragenden Bits minimieren soll. Nvidia hat einen brandneuen 8:1-Modus integriert und die 4:1-Komprimierung soll nun öfter greifen. Am Cache-Subsystem ist dagegen das meiste gleich geblieben: Pro 32-Bit-Controller stehen 256 Kilobyte zur Verfügung – insgesamt also 2 Megabyte wie beim Vorgänger GM204. Nvidia gibt eine um effektiv 70 Prozent höhere Transferrate gegenüber der GTX 980 als Kombination aller Faktoren an.

VR, HDR UND 8K-BILDSCHIRME

Außerhalb der Rechenwerke hat Nvidia allerdings durchaus Hand angelegt. Dank flexiblerer Vertexverarbeitung kann der GP104 nun mehrere Projektionsebenen für die Virtual-Reality-Darstellung ohne zusätzliche Durchläufe bei der Geometrieverarbeitung ansteuern. Das spart Rechenzeit, bei entsprechender Programmierung sogar eine ganze Menge davon. In Sachen Video und Display-Support hat die GTX 1080 ebenfalls einiges

Technische Daten: Geforce GTX 1080 im Vergleich

Modell	Geforce GTX 1080	Geforce GTX 1070	Geforce GTX Titan X	Geforce GTX 980 Ti	Geforce GTX 980	Radeon R9 Fury X	Radeon R9 Nano	Radeon R9 390X
Codename	GP104-400-A1	GP104-300-A1	GM200-400	GM200-310	GM204	Fiji XT	Fiji LP	Hawaii XT
DX-12-Feature-Level	12_1	12_1	12_1	12_1	12_1	12_0	12_0	12_0
Chipgröße (reiner Die)	314 mm²	314 mm²	601 mm²	601 mm²	398 mm²	596 mm²	596 mm²	438 mm²
Transistoren Grafikchip (Mio.)	7.200	7.200	8.000	8.000	5.200	8.900	8.900	6.200
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	2.560/20/160	1.920/15/120	3.072/24/192	2.816/22/176	2.048/16/128	4.096/64/256	4.096/64/256	2.816/176/64
Raster-Endstufen (ROPs)	64	64	96	96	64	64	64	64
GPU-Basistakt (Megahertz)	1.607	1.506	1.002	1.002	1.126	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt
GPU-Boost-Takt (Megahertz)	1.733	1.683	1.075	1.075	1.216	1.050	1.000	1.050
Rechenleistung SP/DP (Mrd./s)*	8.873/277	6.463/202	6.605/206	6.054/189	4.981/156	8.602/538	8.192/512	5.913/739
Durchsatz Pixel/Texel (Mrd./s)*	110,9/277,3	101,0/202,0	103,2/206,4	94,6/189,2	77,8/155,6	67,2/268,8	64,0/256,0	67,2/184,8
Speicheranbindung (Bit)	256	256	384	384	256	4.096	4.096	512
Geschw. Grafikspeicher (GT/s)	10,0	8,0	7,0	7,0	7,0	1,0	1,0	5
Speicherübertragung (GB/s)	320	256	336,6	336,6	224,4	512	512	320
Übliche Speichermenge (MByte)	8.192	8.192	12.288	6.144	4.096	4.096	4.096	8.192
PCI-Express-Stromanschlüsse	1 × 8-polig	1 × 8-polig	je 1 × 6-/8-polig	je 1 × 6-/8-polig	2 × 6-polig	2 × 8-polig	1 × 8-polig	je 1 × 6-/8-polig
Typische Leistungsaufnahme	<180 Watt	150 Watt	<250 Watt	<250 Watt	<165 Watt	275 Watt	175 Watt	250 Watt

* Auf Basis des GPU-Boosts (jeweils typische Werte)

Lautheit und Leistungsaufnahme

	Geforce GTX 1080	Geforce GTX Titan X	Geforce GTX 980 Ti	Radeon R9 Fury X	R9 Nano (Asus White)	Geforce GTX 980	GTX Titan Black	Geforce GTX 780 Ti	Geforce GTX Titan	Radeon R9 290X
Lautstärke										
Leerlauf (Windows-Desktop)	0,4 Sone	0,3 Sone	0,3 Sone	1,3 Sone	0,8 Sone	0,3 Sone	0,4 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone
Zweischirmbetrieb (Ultra HD + Full HD)	0,4 Sone	0,3 Sone	0,3 Sone	1,3 Sone	0,8 Sone	0,3 Sone	0,4 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone
UHD-Youtube (ehem. Blu-ray-Wiedergabe)	0,4 Sone	0,3 Sone	0,3 Sone	1,3 Sone	0,8 Sone	0,3 Sone	0,4 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,6 Sone
Crysis 3 (1.920 × 1.080)	3,1 Sone	–	–	1,4 Sone	2,5 Sone	–	–	–	–	–
Anno 2070 (3.840 × 2.160)	3,2 Sone	4,3 Sone	4,5 Sone	1,6 Sone	2,9 Sone	3,0 Sone	4,6 Sone	4,3 Sone	3,2 Sone	9,6 Sone
Risen 3 Enhanced Ed. (2.560 × 1.440)	4,2 Sone	4,3 Sone	4,5 Sone	1,6 Sone	2,7 Sone	2,9 Sone	4,6 Sone	4,6 Sone	3,2 Sone	9,6 Sone
Leistungsaufnahme										
Leerlauf (Windows-Desktop)	9,5 Watt	18 Watt	15 Watt	21 Watt	14 Watt	12 Watt	15 Watt	16 Watt	13 Watt	21 Watt
Zweischirmbetrieb (Ultra HD + Full HD)	12 Watt	23 Watt	20 Watt	25 Watt	18 Watt	15 Watt	20 Watt	18 Watt	16 Watt	61 Watt
UHD-Youtube (ehem. Blu-ray-Wiedergabe)	11,5 Watt	24 Watt	21 Watt	55 Watt	45 Watt	14 Watt	22 Watt	20 Watt	19 Watt	89 Watt
Crysis 3 (1.920 × 1.080)	175 Watt	–	230 Watt	250 Watt	195 Watt	165 Watt	–	–	–	–
Anno 2070 (3.840 × 2.160)	171 Watt	243 Watt	234 Watt	313 Watt	198 Watt	163 Watt	262 Watt	245 Watt	214 Watt	289 Watt
Risen 3 Enhanced Edition (2.560 × 1.440)	175 Watt	245 Watt	236 Watt	329 Watt	195 Watt	160 Watt	257 Watt	248 Watt	214 Watt	269 Watt

Jeweils gerundete Werte. Bei allen Karten gelten die Standardeinstellungen bezüglich Powertarget (Nvidia) und Powertune-Limit (AMD).

zu bieten. Mit drei für DP1.3/1.4 gerüsteten Ausgängen gelingen 120 Hertz für Ultra HD, 60 Hz über ein Kabel für 5K-Displays und über deren zwei gar 8K-Ansteuerung mit ebenfalls 60 Bildern pro Sekunde. Auch HDR-Darstellung ist mit an Bord. Analoge Bildschirme allerdings kann der GP104-Chip nicht mehr direkt ansteuern. Dafür bietet sein HDMI-2.0b-Ausgang jedoch HDCP-2.2-Kopierschutz zum Beispiel für Ultra HD auf Blu-rays oder Streaming-Dienste wie Netflix. Auf den folgenden zwei Seiten findet ihr nun unsere Spiele-Benchmarks mit der Geforce GTX 1080 in zwei Takteinstellungen sowie mit diversen Vergleichskarten. ❑

DER GEFORCE GTX 1080 UNTER DEN ROCK GEGUCKT

Nvidia hebt die hochwertige Bauteilbestückung der Founders-Edition-Platine hervor. Dies können wir zumindest in puncto Spulenfiepen bestätigen, das bei unserem Muster relativ unauffällig ist. Wir werfen an dieser Stelle ein paar Blicke auf die Hauptleistungsträger der Platine.

GP104-GPU



Mit 314 mm² spielt der GP104 in der Größenordnung des GK104 (GTX 680/770) und ist dank 16-nm-Fertigung deutlich kleiner als sein direkter Vorgänger GM204 mit 398 mm². Trotzdem bietet er 25 Prozent mehr Recheneinheiten als jener und hängt ihn auch aufgrund seines wesentlich höheren Takts um über 56 Prozent ab – das ist eine beeindruckende Leistung!



8 Gigabyte GDDR5X-Speicher



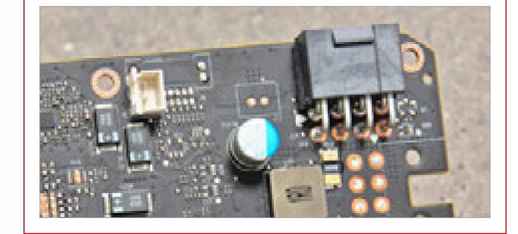
Bei der Geforce GTX 1080 handelt es sich um die erste Grafikkarte mit dem neuen GDDR5X-Speicher. Dieser verschickt pro Takt doppelt so viele Datenpakete und erzielt somit trotz geringeren Takts – auf der GTX 1080 sind es nur 1.250 MHz – eine höhere Transferrate als GDDR5 bei gleichzeitig geringerer Leistungsaufnahme.



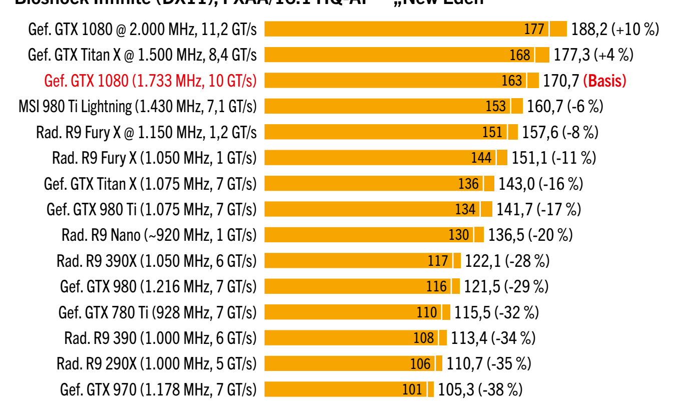
Einfache Stromversorgung



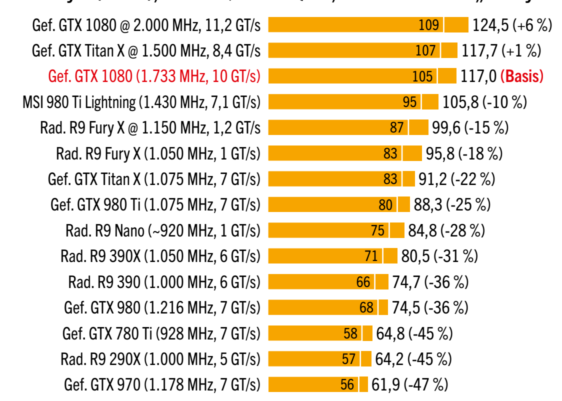
Das PCB trägt standardmäßig eine achtpolige, vertikal ausgerichtete Strombuchse. Darunter befinden sich Lötpunkte für eine zweite – ideal für Boardpartner, die das Referenzlayout übernehmen und verstärken können. Mit einem 8-Pol-Stecker ist die GTX 1080 theoretisch für 225 Watt Spitzenverbrauch gerüstet, was optimal zu dem in Tools einstellbaren Maximum von 216 Watt (120 % PT) passt.



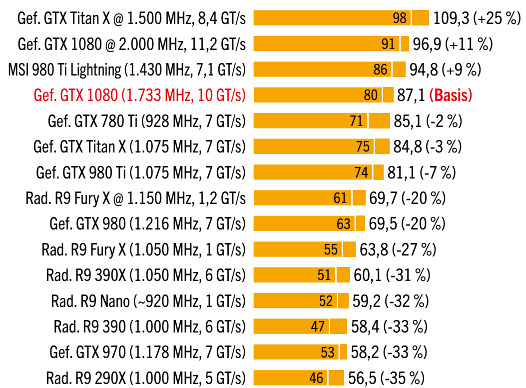
Bioshock Infinite (DX11), FXAA/16:1 HQ-AF – „New Eden“



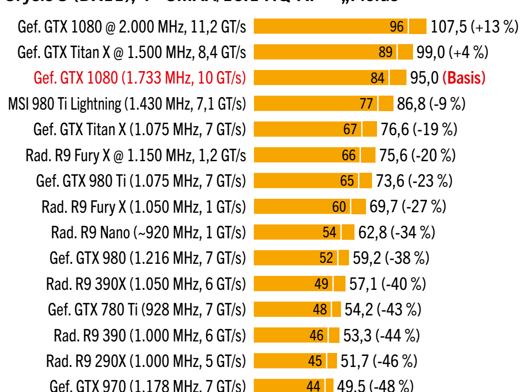
Far Cry 4 (DX11), T-SMAA/16:1 HQ-AF, k. Gameworks – „Rocky Rider“



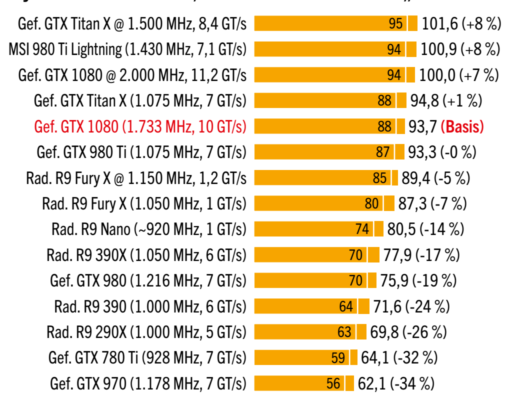
Wolfenstein The Old Blood (OGL), 4× MSAA/Ingame-AF – „Canals“



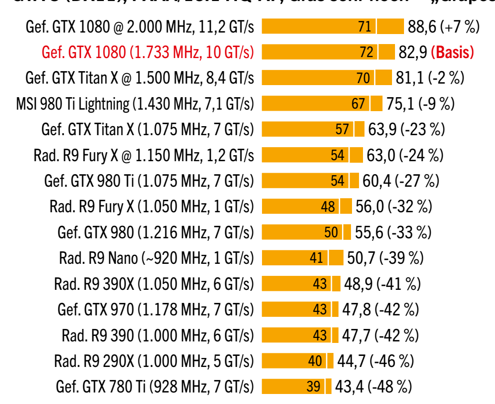
Crysis 3 (DX11), 4× SMAA/16:1 HQ-AF – „Fields“



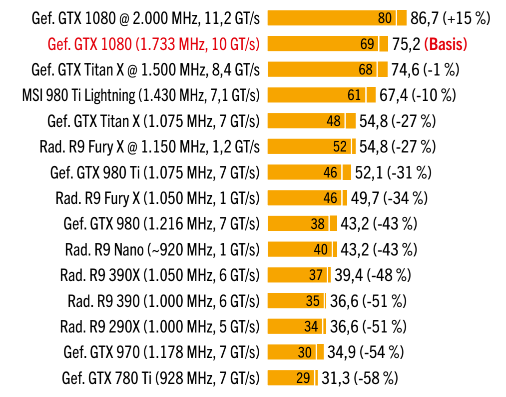
Crysis Warhead (DX10), 4× MSAA/16:1 HQ-AF – „Train 3.0“



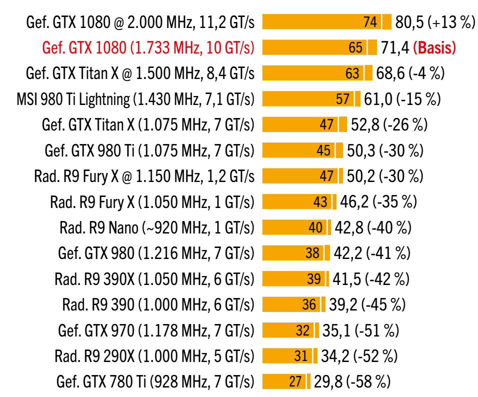
GTA 5 (DX11), FXAA/16:1 HQ-AF, Gras sehr hoch – „Grapeseed“



Witcher 3 (DX11), Ingame-AA/16:1 HQ-AF, k. Gameworks – „Skellige Forest“



AC Unity (DX11), 4× MSAA/16:1 HQ-AF, kein Gameworks – „Ferronnerie“

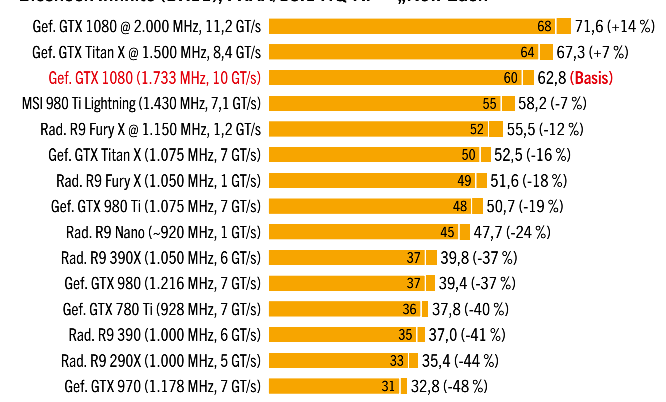


System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2800, Windows 10 x64, Radeon Software 16.5.2, Geforce 368.16 (GTX 1080)/365.19 WHQL (Rest); HQ-AF
Bemerkungen: Die GTX 1080 liefert in Full HD sehr hohe Fps – ideal, um ein 120- oder 144-Hz-Display zu befeuern (sofern der Prozessor mithalten kann). *Crysis Warhead* und *GTA 5* sind leicht CPU-limitiert.

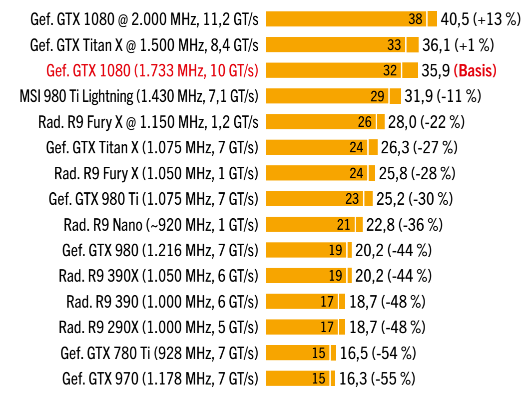
Min. | Ø Fps
▶ Besser

GEFORCE GTX 1080: LEISTUNG IN ULTRA HD (3.840 × 2.160)

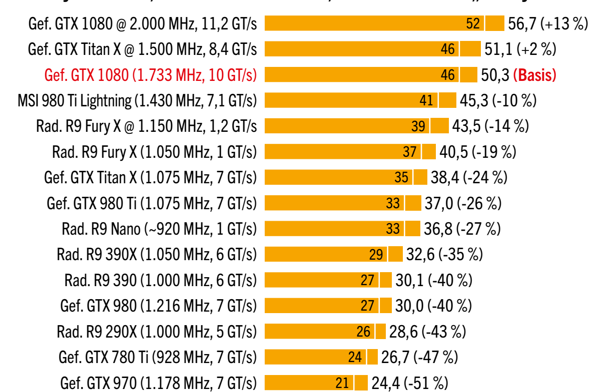
Bioshock Infinite (DX11), FXAA/16:1 HQ-AF – „New Eden“



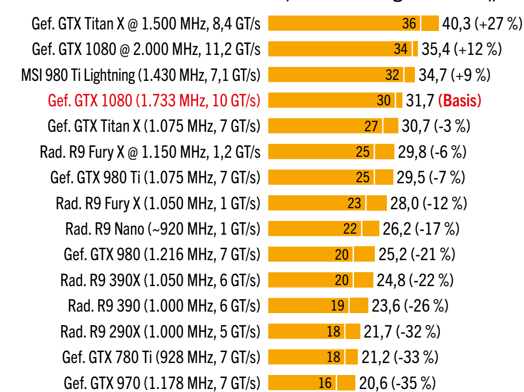
Witcher 3 (DX11), Ingame-AA/16:1 HQ-AF, k. Gameworks – „Skellige Forest“



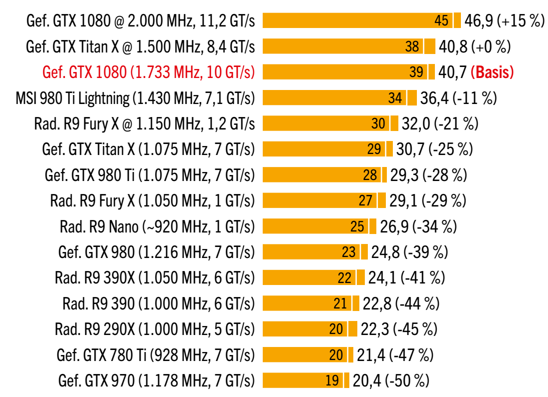
Far Cry 4 (DX11), T-SMAA/16:1 HQ-AF, k. Gameworks – „Rocky Rider“



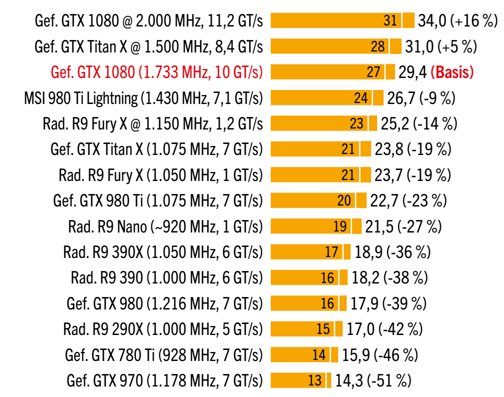
Wolfenstein The Old Blood (OGL), 4× MSAA/Ingame-AF – „Canals“



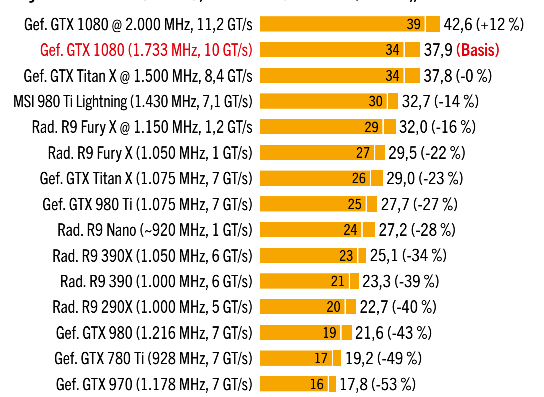
GTA 5 (DX11), FXAA/16:1 HQ-AF, Gras sehr hoch – „Grapeseed“



Crysis 3 (DX11), 4× SMAA/16:1 HQ-AF – „Fields“



Crysis Warhead (DX10), 4× MSAA/16:1 HQ-AF – „Train 3.0“



AC Unity (DX11), 4× MSAA/16:1 HQ-AF, kein Gameworks – „Ferronnerie“

Gef. GTX 1080 @ 2.000 MHz, 11,2 GT/s 25 28,2 (+15 %)
Gef. GTX Titan X @ 1.500 MHz, 8,4 GT/s 22 24,6 (+0 %)
Gef. GTX 1080 (1.733 MHz, 10 GT/s) 22 24,5 (Basis)
MSI 980 Ti Lightning (1.430 MHz, 7,1 GT/s) 17 19,0 (-22 %)
Gef. GTX Titan X (1.075 MHz, 7 GT/s) 16 18,2 (-26 %)
Gef. GTX 980 Ti (1.075 MHz, 7 GT/s) 15 16,5 (-33 %)
Rad. R9 390X (1.050 MHz, 6 GT/s) 14 15,6 (-36 %)
Rad. R9 390 (1.000 MHz, 6 GT/s) 13 15,0 (-39 %)
Rad. R9 Fury X @ 1.150 MHz, 1,2 GT/s 12 14,4 (-41 %)
Rad. R9 Fury X (1.050 MHz, 1 GT/s) 11 13,4 (-45 %)
Rad. R9 Nano (~920 MHz, 1 GT/s) 11 12,2 (-50 %)
Rad. R9 290X (1.000 MHz, 5 GT/s) 9 10,6 (-57 %)
Gef. GTX 980 (1.216 MHz, 7 GT/s) 8 9,9 (-60 %)
Gef. GTX 970 (1.178 MHz, 7 GT/s) 7 8,6 (-65 %)
Gef. GTX 780 Ti (928 MHz, 7 GT/s) 2 3,5 (-86 %)

System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2800, Windows 10 x64, Radeon Software 16.5.2, Geforce 368.16 (GTX 1080)/365.19 WHQL (Rest); HQ-AF
Bemerkungen: Wenn eine Grafikkarte das Prädikat „UHD-tauglich“ verdient, dann die GTX 1080, vor allem inklusive Overclocking. Der Abstand zu den übertakteten Versionen der Titan X und 980 Ti ist jedoch oft gering.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

Extremtests und mehr

Gewiss habt ihr gerade die zahlreichen Benchmarks studiert. Dabei handelt es sich nur um die Spitze des Eisbergs, lediglich die Hälfte der von den Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Gamers Hardware für die Ermittlung der Grafikleistung herangezogenen Indexspiele fand in diesem Artikel Platz. Fest steht: Im Grafikkarten-Leistungsindex der Kollegen ist die Geforce GTX 1080 bereits als neue 100-Prozent-Messlatte eingepflegt worden.

An dieser Stelle erhöhen wir den Schwierigkeitsgrad für alle teilnehmenden Grafikkarten mithilfe unserer berühmt-berüchtigten Extremtests, stellen Effizienzbetrachtungen mit und ohne Overclocking an und verraten, wie Sie die Geforce GTX 1080 angenehm leise und noch schneller machen.

EXTREMITÄTEN

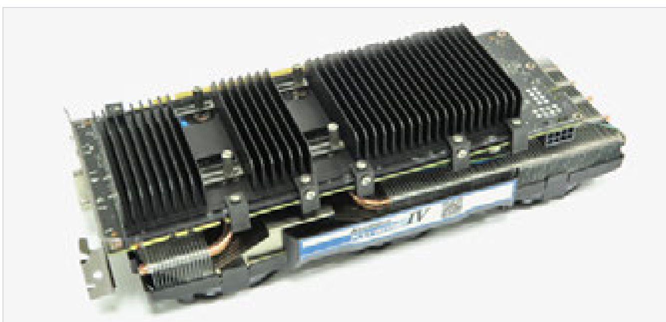
Neue Hochleistungsprozessoren eröffnen neue Möglichkeiten. Es ist eine lange gepflegte Tradition, Neulinge in speziellen Tests besonders hart ranzunehmen. Davor ist auch die GTX 1080 nicht gefeit: Was leistet der Gamer-Pascal GP104 in extremen Auflösungen, brandneuen Spielen mit maximalen Details und mit randvollem Grafikspeicher? Ob ihr es glaubt oder nicht: Es ist einfach, eine mit 8 Gigabyte Speicher bestückte Grafikkarte an ihre Füllgrenze zu treiben – die Kunst ist, dabei in spielbaren Fps-Gefilden zu bleiben und die Leistung somit sinnvoll in Bildqualität zu investieren. Nach Abschluss aller Tests können wir mit Sicherheit sagen, dass die GTX 1080 jedes einzelne ihrer 8.192 Megabytes adressiert, sofern es die Applikation erfordert. Versteckte Fallen wie bei der GTX 970 müsst ihr nicht befürchten. Ein groß dimensionierter Grafik-RAM lässt sich am besten mittels feiner Texturen füllen. Kommen hohe Auflösungen und eine „vielsamplige" Kantenglättung hinzu, knicken viele Grafikkarten ein.

VON SPREU UND WEIZEN

Nvidias Treiberfunktion Dynamic Super Resolution, kurz DSR, erlaubt es, auf herkömmlichen Bildschirmen sehr hohe und auf hochauflösenden Displays sogar wahnwitzige Auflösungen zu nutzen. Die intern erhöhte Render-Auflösung führt in Spielen zu einem wesentlich ruhigeren Bild und kitzelt (Textur-)Details heraus. Unsere DSR-Messungen mit der GTX 1080 entstanden in Kombination mit einem Ultra-HD-Display: Der DSR-Faktor 2,25× führt zur Auflösung 5.760 × 3.240 (6K), 4,00× gar zu 7.680 × 4.320 Pixeln alias 8K, wie es auf brandneuen High-End-TVs angeboten wird. Auf einem LCD mit nativ 2.560 × 1.440 Pixeln ist 5K nutzbar (5.120 × 2.880).

Obwohl wir genügsame Spiele für die Tests verwenden, kommen

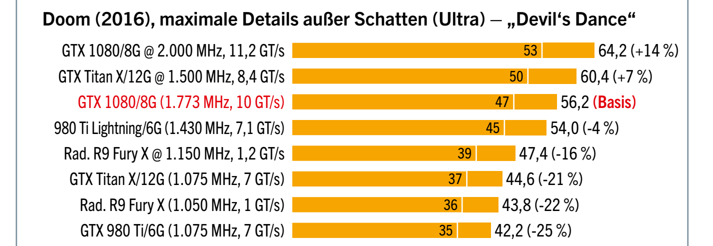




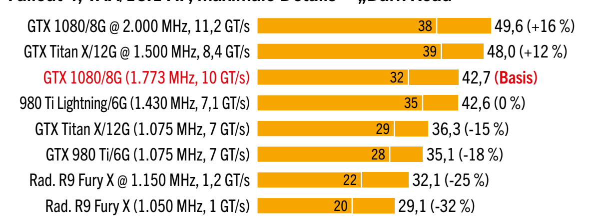
▲ Der Accelero Xtreme IV passt dank variabler Lochabstände und der universellen Rückseitenkühlung auch auf die GTX 1080. Wir haben ihn zum Übertakten verwendet.

NEUE SPIELE: LEISTUNG IN ULTRA HD

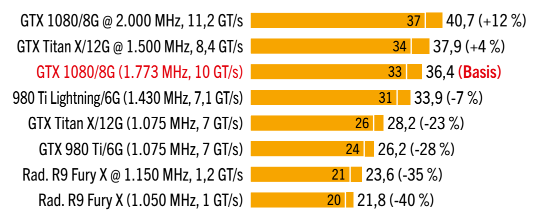
Doom (2016), maximale Details außer Schatten (Ultra) – „Devil's Dance"



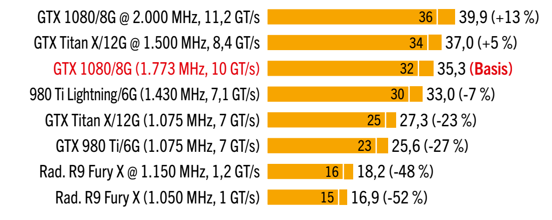
Fallout 4, TAA/16:1 AF, maximale Details – „Dark Road"



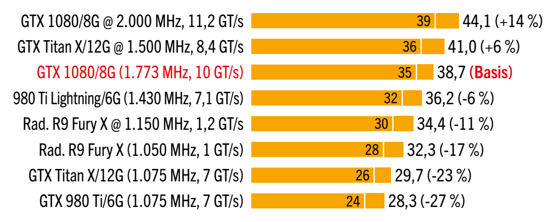
Rise of the Tomb Raider, FXAA/16:1 AF, Texturen (hoch) – „Geo Valley"



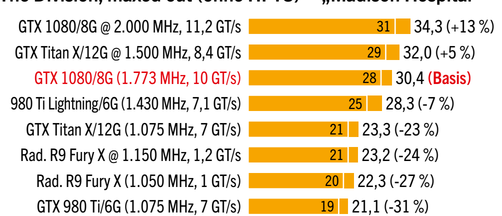
Rise of the Tomb Raider, FXAA/16:1 AF, max. Details inkl. Tex. – „Geo Valley"



The Division, Ultra-Preset – „Madison Hospital"



The Division, maxed out (ohne HFTS) – „Madison Hospital"



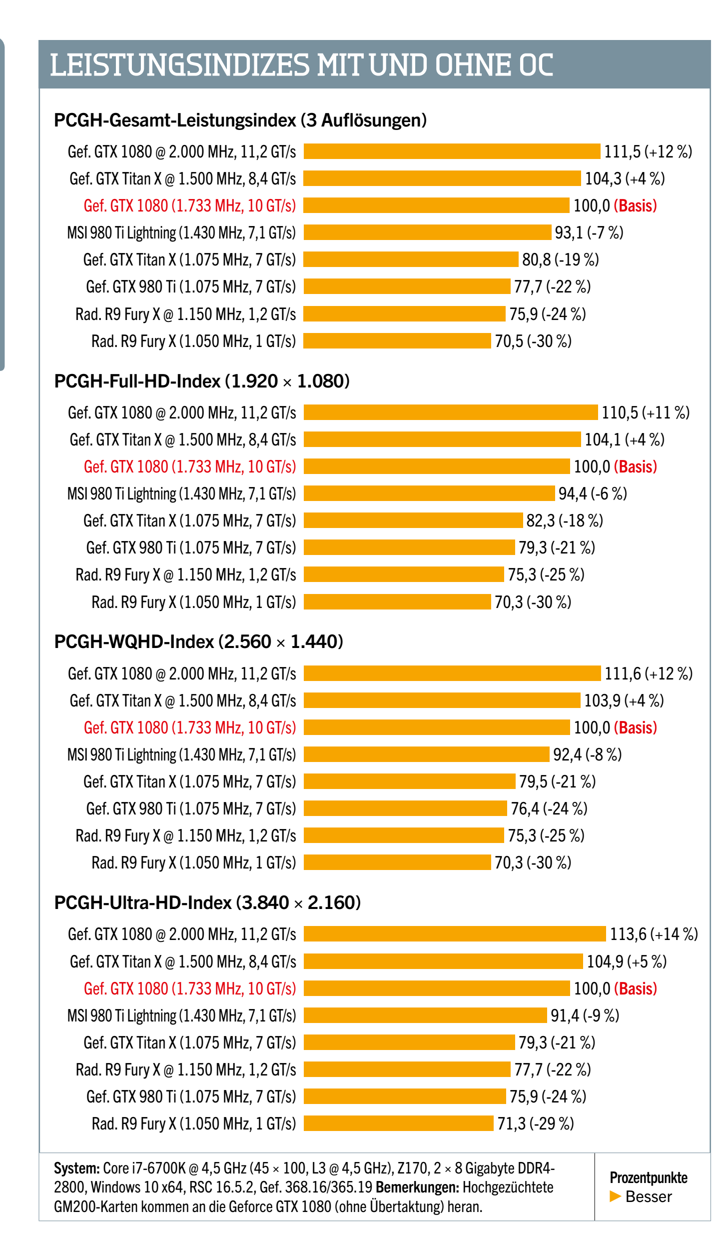
The Witcher 3, maxed out (Hairworks/8× MSAA & HBAO+) – „Skellige Forest"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
GTX 1080/8G @ 2.000 MHz, 11,2 GT/s	29	32,5 (+14 %)
GTX Titan X/12G @ 1.500 MHz, 8,4 GT/s	28	29,4 (+3 %)
GTX 1080/8G (1.773 MHz, 10 GT/s)	27	28,5 (Basis)
980 Ti Lightning/6G (1.430 MHz, 7,1 GT/s)	25	26,6 (-7 %)
GTX Titan X/12G (1.075 MHz, 7 GT/s)	21	22,8 (-20 %)
Rad. R9 Fury X @ 1.150 MHz, 1,2 GT/s	21	22,1 (-22 %)
GTX 980 Ti/6G (1.075 MHz, 7 GT/s)	20	21,4 (-25 %)
Rad. R9 Fury X (1.050 MHz, 1 GT/s)	19	20,2 (-29 %)

System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2800, Windows 10 x64, RSC 16.5.2.1, Geforce 368.16/365.19 **Bemerkungen:** *Lara Croft* verlangt in der getesteten Einstellung nach mindestens 6 Gigabyte Grafikspeicher.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

LEISTUNGSINDIZES MIT UND OHNE OC



System: Core i7-6700K @ 4,5 GHz (45 × 100, L3 @ 4,5 GHz), Z170, 2 × 8 Gigabyte DDR4-2800, Windows 10 x64, RSC 16.5.2, Gef. 368.16/365.19 **Bemerkungen:** Hochgezüchtete GM200-Karten kommen an die Geforce GTX 1080 (ohne Übertaktung) heran.

Prozentpunkte ▶ Besser

alle Grafikkarten ins Straucheln – bei bis zu 33.177.600 Bildpunkten (33,2 Mpix) wird jedes Spiel zur Herausforderung und sogar Postfilter wie FXAA/CMAA teuer, da diese Algorithmen pixelbasiert arbeiten. Die GTX 1080 schlägt sich dank ihrer hohen Rohleistung wacker, die stark übertaktete Titan X kann ihr jedoch das Wasser reichen. Besonderes Augenmerk verdient *Bioshock Infinite*, das in Full HD auf der GTX 1080 OC mit beinahe 200 Fps läuft. In 8K bricht die GTX 980 Ti zusammen, ihr Speicherpolster reicht nicht ansatzweise aus. Auch die GTX 1080 kämpft beim Wechsel auf die extreme Belastung einige Sekunden lang mit zähem Streaming und Nachladeruckeln, fängt sich dann jedoch. Einzig die mit 12 Gigabyte bestückte Titan X steckt 8K von Anfang an weg, ohne mit der imaginären Wimper zu zucken – das verhilft ihr aber nicht zu flüssigen Fps.

Die Quintessenz der Extremtests unterstreicht unsere Aussagen der vergangenen Monate: Mit 6 Gigabyte sind Spieler dieses Jahr gut gerüstet, Sorge wegen Speichermangel ist abseits konstruierter Extremsituationen nicht angebracht. Falls ihr nun mit einem GTX-980-Ti-Abverkaufsschnäppchen liebäugelt, raten wir noch zu ein klein wenig Geduld: Wie unsere Vorschau im Hardware-Einkaufsführer (S. XXX) zeigt, sieht die Geforce GTX 1070 nach einem rundum gelungenen Produkt aus, das der GTX 980 Ti nicht nur in Sachen Energieeffizienz überlegen ist, sondern auch weitere 2 Gigabyte Speicher mitbringt.

NEUE BENCHMARKSPIELE

Auf der vorherigen Seite seht ihr Benchmarks einiger neuer Spiele. Dabei handelt es sich um populäre Titel, welche in den zeitnahen Techniktests genau unter die Lupe genommen wurden und deren Testszenen die Evaluierungsphasen bereits erfolgreich bestanden haben. Einigen dieser Titel werdet ihr in Zukunft öfter begegnen, Kollegen von der PCGH haben bereits mit der jährlichen Renovierung ihres Benchmark-Parcours begonnen, den wir von der PC Games ebenfalls übernehmen werden. Zunächst findet jedoch eine Übergangsphase statt, in der die PCGH-Kollegen die bewährten Benchmarks mit neuen garnieren. Dazu gehört in diesem Test auch *The Witcher 3* mit maximalen Details (HBAO+ sowie Hairworks mit 8× MSAA) zur Einstimmung auf das letzte Add-on *Blood & Wine*, das am 31. Mai erschienen ist. High-End-Grafikkarten wollen schließlich adäquat gefordert werden.

GESAMTINDIZES

An Leistungsdaten mangelt es wahrlich nicht – Zeit, Bilanz zu ziehen. Im Vergleich der Referenzkarten mit Standardtakt nimmt die Geforce GTX 1080 wenig überraschend auf dem Leistungsthron Platz, sie ist die neue 100-Prozent-Referenz. Die Titan X folgt mit dem Index 80,8 auf Platz 2, ist folglich im Mittel 19 Prozent langsamer, während die GTX 980 Ti (77,7) den dritten und die Radeon R9 Fury X (70,5) den vierten Platz belegen. Für dieses Special haben wir uns die Mühe gemacht, auch die übertakteten Grafikkarten vollständig zu indizieren, was spannende Vergleiche ermöglicht.

MSIs Geforce GTX 980 Ti Lightning belegte für einige Monate Platz 1 der PCGH/PCG-Grafikkartenrangliste, da sie nicht nur leise, sondern mit einem mittleren Boost von 1.430 MHz außerdem sehr schnell rechnet. Sie steht im Test stellvertretend für die zahlreichen mehr oder minder stark (manuell) übertakteten 980-Ti-Karten – mit durchaus beachtlicher Vorstellung: Mit einem Gesamtindex von 93,1 zieht sie deutlich an der Titan X vorbei und schnuppert stellenweise sogar die Luft der GTX 1080; in Full HD ist der Abstand zwischen den Karten am geringsten. Besitzer einer hochgetakteten GTX 980 Ti haben folglich 90 bis 95 Prozent der 1080er-Leistung in ihrem Rechner. Läuft eine Karte gar mit 1.500/4.000 MHz (GPU/RAM) oder mehr, reicht das grob für einen Gleichstand mit dem GP104.

Dass der GM200 noch nicht zum alten Eisen gehört, demonstriert schließlich auch die außergewöhnlich hoch getaktete Titan X im Test. Mit 1.500/4.207 MHz verfügt sie über 40 Prozent höhere Rechenkraft und einen 20 Prozent höheren Speicherdurchsatz als eine Referenzkarte. Das genügt, um die GTX 1080 im Mittel um vier Prozent zu distanzieren, erfordert jedoch starke Kühlung und etwas Glück. Last, but not least: Die Radeon R9 Fury X kann sich mittels Übertaktung einen Gleichstand zur GTX 980 Ti erkämpfen.

GTX 1080 OPTIMIERT

Selbstverständlich lässt sich auch die GTX 1080 übertakten. Da der „Founders Edition"-Kühler etwas schwach auf der Brust ist, haben wir dafür einen Accelero Xtreme IV (ab ca. 55 Euro) auf der Karte installiert. Unsere Wahl fiel auf dieses Modell, da die Backside-Kühlung, welche die Hitze des Speichers und der Spannungswandlung rückseitig vom PCB aufnimmt, einen sorgenfreien Betrieb ermöglicht – bei anderen Kühlern kommt man nicht um Klebe-Aktionen herum oder die für frühere Grafikkartenmodelle konzipierten Kühlmodule passen gar nicht.

MITTELKLASSE ODER HIGH END?


Carsten Spille

Die Leistungswerte der GTX 1080 sprechen für sich – und nur für sich. Denn die 14/16nm-Konkurrenz hat sich bisher noch nicht blicken lassen. Da bleibt nur die Chipgröße als Indiz für eine Einstufung und 314 mm² sind traditionell eher bei einem Mittelklassechip zu finden – zum Vergleich: GK104 war 294 mm² groß, der venerable G92 rund 320 mm² und auch bei AMD gab es mit den rund 350 mm² messenden Cypress- und den 290 mm² großen RV790-Chips Vergleichbares. Der GM204 als direkter Vorgänger des GP104 war mit seinen 398 mm² ein kleiner (großer) Ausreißer. Nvidia verlangt nun jedoch immerhin rund 790 Euro Einstandspreis für die GTX 1080. Klar, die neue 16nm-FF+-Fertigung ist teuer, ebenso der GDDR5X-Speicher und auch beim Kühler kostet die Vapor-Chamber sicherlich ein paar Dollar mehr als die einfachere Kupfer-/Alu-Kombi der GTX 980, die zum Launch satte 251 Euro weniger kostete. Insgesamt langt Nvidia hier für meinen Geschmack zu heftig hin – 649 Euro hätten's auch getan.

Der Umbau lohnt sich definitiv, die GTX 1080 ist anschließend sowohl leiser als auch schneller. Im Leerlauf beträgt die Lautheit 0,2 Sone (ca. 1.100 U/min), unter Last sind selten mehr als 1.350 U/min bei 50 bis 55 °C GPU-Temperatur zu sehen. Mit maximaler Drehzahl (ca. 2.150) werden rund 3 Sone bei weniger als 50 °C erreicht – ideal, um der Karte die Sporen zu geben. Unser Muster verträgt knapp mehr als 2.000 MHz Kerntakt, der GDDR5X-Speicher immerhin 1.400 (5.600) MHz. Das genügt für ein mittleres Leistungsplus von 12 Prozent und den Benchmarksieg in allen Spielen – *Metro LL Redux* und *Wolfenstein: The Old Blood* ausgenommen.

ENERGIEEFFIZIENZ

Die Leistung pro Watt war bereits Maxwells Stärke. Pascal in Form der GTX 1080 kann seinen Vorgänger und die Radeon R9 Fury X dank moderner Fertigung jedoch weit hinter sich lassen. Setzt man den PCGH/PCG-Index vereinfacht in Relation zur höchsten (!) von uns gemessenen Leistungsaufnahme in Watt, sieht es folgendermaßen aus:

GTX 1080:	100,0/175 = 0,571
GTX 1080 OC:	112,1/215 = 0,521
GTX Titan X:	81,4/245 = 0,332
GTX 980 Ti:	78,2/236 = 0,331
980 Ti Light:	93,6/300 = 0,312
Titan X OC:	104,8/390 = 0,269
R9 Fury X:	71,2/329 = 0,216
Fury X OC:	76,3/450 = 0,170

Das Ergebnis entspricht Indexpunkten pro Watt, wobei mehr selbstverständlich besser ist. Unbestreitbar führt die GTX 1080 das Feld mit großem Abstand an, ihre Energieeffizienz nimmt selbst mit maximaler Übertaktung kaum ab. Letzteres wäre erst der Fall, wenn das Powermanagement nicht derart rigoros dafür sorgen würde, dass die Maximalwerte eingehalten werden. Es handelt sich folglich um eine Art automatisches Undervolting während des Übertaktens.

Es bleibt abzuwarten, welche Taktraten und Powerlimits die Nvidia-Partner ihren Custom-Designs mit auf den Weg geben. Wir halten euch auf jedem Fall im Hardware-Bereich der PC Games auf dem Laufenden.

PROBLEME UND SPEZIELLES

Ursprünglich wollten wir euch auch Benchmarks aus *Hitman Episode 2* unter DX12 liefern. Der Pascal-Pressetreiber 368.16 stellt das Spiel mit der neuen Schnittstelle jedoch fehlerhaft dar, ein gelber Schleier und Pixelfehler liegen über dem Bild. Auch DSR kann Probleme verursachen, bei uns in *Rise of the Tomb Raider* geschehen: Wird eine DSR-Auflösung eingestellt, kommt es sofort zu einem Bluescreen, nativ (und auf Maxwell) ist alles in Ordnung. Immerhin: TXAA ist auch mit dem GP104 funktionsfähig, getestet in *Crysis 3* und *Watch Dogs*. ❑

FAZIT

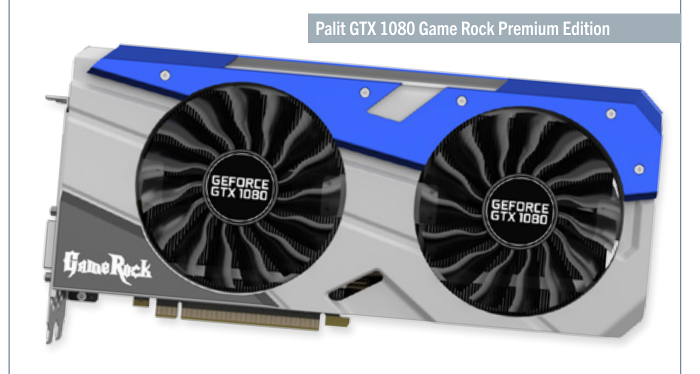
Geforce GTX 1080

Nvidia hat wieder einmal die schnellste Grafikkarte für Spieler abgeliefert – nicht mit Abstand, aber in Kombination mit drastisch gesteigerter Energieeffizienz. Der Schachzug, die nun „Founders Edition" genannte, unter Last keineswegs leise Referenzkarte teurer anzubieten als die kurze Zeit später folgenden Partnerdesigns, ist ebenso fragwürdig wie das Preisschild von knapp 800 Euro. Gegen Letzteres hilft das Warten auf die GTX 1070.

HERSTELLERDESIGNS IM ANFLUG

In letzter Minute – das ist nicht übertrieben – erreichten uns Impressionen von ersten Herstellerdesigns der GTX 1080, welche ab Anfang Juni erhältlich sein sollen. Wir werden alle vorliegenden Muster in einer der kommenden Ausgaben testen.

Palit GTX 1080 Game Rock Premium Edition



Palit GTX 1080 Super Jetstream



Gigabyte GTX 1080 Xtreme Gaming: Neue, überlappende Lüfter



Asus ROG Strix GTX 1080: Erneut mit Dreifachbelüftung



EINE ZWEITE GTX 980 – NUR TEURER


Raffael Vötter

Es kam genau so, wie mir als PCGH-Grafikfachmann prophezeit wurde: Die erste der neuen GPUs bringt ein mittleres Plus von guten 20 Prozent gegenüber den vorherigen Spitzenreitern und verbraucht dabei ein Viertel weniger Energie. Das ist zweifellos schön und ein Fortschritt, aber nichts, was mich zu Begeisterungsstürmen verleitet. Die GTX 1080 erinnert frappierend an die GTX 980: Auch sie war das neue Topmodell, konkurrenzlos energieeffizient, aber kein Produkt, das Besitzer einer hochgezüchteten Titan (Black) oder GTX 780 Ti wirklich nervös macht. Wer eine GM200-Karte mit mindestens 1,3 GHz besitzt, hat nun zwei Optionen: sich ärgern, dass die Karte im übertakteten Zustand beinahe 150 Watt mehr Energie als die GTX 1080 braucht, oder sich entspannt zurücklehnen. Ich für meinen Teil habe mit Letzterem begonnen. Meine im Juli 2015 gekaufte Titan X hat sich noch nicht amortisiert, davon abgesehen bin ich mit ihrer Leistung zufrieden. AMD, übernehmen Sie – Vega wäre Anfang 2017 eine Option für mich.





10: GAMING PERFECTED EIN QUANTENSPRUNG FÜR SPIELE

Die Grafikkarten der GeForce GTX 10-Serie sind die fortschrittlichsten Gaming-Grafikkarten der Welt. Sie verfügen über die neue, leistungsfähige NVIDIA Pascal™-Architektur und die aktuellsten Technologien für verblüffende Gamingleistung und realistische VR.

NVIDIA PASCAL

DIE FORTSCHRITTLICHSTE GRAFIKARCHITEKTUR DER WELT

Die auf der leistungsfähigen Pascal-Architektur basierende GeForce GTX 10-Grafikkartenserie liefert bis zu dreimal mehr Leistung als Grafikkarten der Vorgängergeneration, innovative Gaming-Technologien und realistische VR-Erlebnisse.

GEFORCE® GTX 10-SERIE

Erlebe bahnbrechende Leistung und Leistungseffizienz bei jedem Spiel.





799,-

ASUS GeForce® GTX 1080 STRIX OC

NVIDIA GeForce® GTX 1080 Grafikkarte

- 1759 MHz Chiptakt (Boost: 1936 MHz)
- 8 GB GDDR5X-RAM (10,0 GHz) • 2560 Shadereinheiten
- DirectX 12, OpenGL 4.5 • 2x DisplayPort, 2x HDMI, 1x DVI
- PCIe 3.0 x16

JFXV0C02



529,-

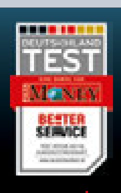
MSI GeForce® GTX 1070 Gaming X 8G

NVIDIA GeForce® GTX 1070 Grafikkarte

- 1607 MHz Chiptakt (Boost: 1797 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,1 GHz) • 1920 Shadereinheiten
- DirectX 12, OpenGL 4.5 • 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI
- PCIe 3.0 x16

JFXN0C06









Intel® Core™ i7-6800K

- Sockel-2011-3-Prozessor • Broadwell-E
- 6 Kerne • 3,40 GHz Basistakt
- 3,60 GHz max. Turbo
- 15 MB L3-Cache • HyperThreading

HM7I29



ASUS G752VY-GC261T

- 43,9 cm (17,3")
- LED TFT, Non Glare (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1.000 GB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 980M 4 GB VRAM
- USB 3.0, BT 4.0 • Windows® 10 64-bit (OEM)

PL8A8A



Volle Performance im elegantem Stil.



Acer Aspire VN7-792G-71XH

- 43,9 cm (17,3") • Acer Comfy View™ LED TFT, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz) • 16 GB DDR4-RAM
- 256 GB SSD, 1000 GB SATA • NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Microsoft® Windows® 10 64-Bit (OEM)

PL8C7W





MSI PE60-2QEi716H11BW Prestige

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD-Display mit Wide-View-Technik, Anti-Glare (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i7-4720HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 16 GB DDR3L-RAM • 1.000 GB SATA, 128 GB SSD
- NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB VRAM
- USB 3.0, BT 4.0 • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL6M8S

Lenovo

599,-

Lenovo Yoga 3 80JH00J9GE

- 35,6 cm (14")
- Full HD IPS LED TFT, (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i3-5005U Prozessor (2,0 GHz)
- 4 GB DDR3-RAM • 256 GB SSD
- Intel® HD Graphics 5500 • USB 3.0, BT 4.0
- Windows® 10 Home (OEM)

PU4I1Q



Dell 43 Ultra HD 4K Multi-Client Monitor P4317Q

- IPS-Panel • 108 cm (43") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel (4K UHD)
- 8 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1
- Energieeffizienzklasse: B • PiP, PbP
- 2x HDMI, 1x VGA, 1x DP, 1x Mini-DP, Audio

V8LD00




Acer Predator XB271HUA

- TN-Film Panel • 69 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel (WQHD) • NVIDIA G-Sync
- 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- Energieeffizienzklasse: B • Helligkeit: 350 cd/m²
- 1x HDMI, 1x DisplayPort, Audio

V6LA28




Kingston SSDNow UV400 480 GB

- Solid-State-Drive • SUV400S37/480G
- 480 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 500 MB/s schreiben • Marvell 88SS1074
- 90.000 / 35.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJM2B0U

G.SKILL

119,90

G.Skill RIPJAWS KM780 MX

- Gaming-Tastatur • Cherry MX-Brown
- Full n-Key Rollover und 100% Anti-Ghosting
- individuelle Makro-Programmierung
- mechanische Tastenschalter
- rote Hintergrundbeleuchtung (einstellbar)

NTZW03

NZXT.

139,90

NZXT H440 2015ed

- Midi-Tower • Einbauschächte intern: 11x 3,5", 8x 2,5" (6x statt 3,5") • inkl. vier Lüfter
- Oben: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform
- schwarz/rot

TQX40C01



Corsair Gaming K70 RGB RAPIDFIRE

- Gaming-Tastatur • Cherry MX Speed-Schalter
- mehrfarbige Hintergrundbeleuchtung der Tasten
- komplett programmierbar
- 100 % Anti-Ghosting • Multimedia-Steuerung
- texturierte FPS/Moba Tasten

NTZVV617



Logitech G810 Orion Spectrum

- Gaming-Tastatur
- mechanische Romer-G Switches
- anpassbare RGB-Beleuchtung
- schneller Zugriff auf die Multimedia-Steuerung
- Betätigungsweg: 1,5 mm; Betätigungskraft: 45 g

NTZLG600

ICY BOX



ICY BOX IB-RD2253-U31 2x2,5"

- externes Laufwerksgehäuse für den Einbau von zwei 2,5"-SATA Festplatten/SSDs
- RAID-Level: RAID-0, RAID-1, SINGLE, LARGE
- Anschluss extern: USB 3.1 (Gen 2) Typ B mit UASP-Unterstützung

T3UR9G

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 13.07.2016

ALTERNATE
bequem online

Im nächsten Heft

❑ Special

Star Citizen



Wir besuchen die noch recht unbekannte Frankfurter Zweigstelle von Roberts Space Industries und verraten euch, welche spannenden, neuen Spielelemente des Weltraum-Shooters dort entstehen!

❑ **Aktuell**

Deus Ex: Mankind Divided | Der Sci-Fi-Genremix erscheint bald, wir spielen das Teil ausführlich an!



❑ **Special**

Kundenservice-Special | Wir zeigen, wie der Publisher EA Kundenanfragen handhabt.



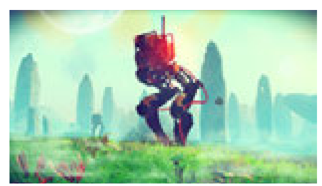
❑ **Aktuell**

Gamescom 2016 | Wir wagen einen Ausblick auf die Hits der deutschen Spielemesse.



❑ **Aktuell**

No Man's Sky | Hat die Verschiebung der ambitionierten Space-Sim gutgetan?



PC Games 08/16 erscheint am 27. Juli!

Vorab-Infos ab 23. Juli auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

SINS OF A SOLAR EMPIRE: REBELLION



Erstklassige Weltraum-Echtzeitstrategie mit 4X-Elementen und toller Grafik. PC-Games-Spielspaßwertung in Ausgabe 08/2012: 86!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Marc Brehme, Marco Cabibbo, Christian Dörre, Manuel Fritsch, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Philipp Sattler, Lukas Schmid, Carsten Spille, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Redaktion Hardware Philipp Reuther, Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Ubisoft
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, MAKING GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH